WARHAMMER®

FANTASY ROLE·PLAY™

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

МРАЧНЫЙ МИР ОПАСНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Содержание

ВВЕДЕНИЕ 4
Книга приключений 4
Разыскиваются отважные искатели приключений и ведущий! 4
Игральные кости 4
Вперёд, навстречу приключениям! 4
Путеводитель по Убершрейку 4

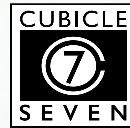
УЛИЧНЫЙ ПАТРУЛЬ 5
Приступим 5
Хитрости ремесла: как быть ведущим 5
Краткое содержание приключения 5
Часть 1. На рынок, на рынок 6
Расширенные и встречные проверки 7
«Драконье стекло Хеске» 7
Хеске Глезер 8
Бунт на Марктплац 8
Удивительная кавалькада Бетси Вустера 8
Сражения 9
Первый раунд! 10
Буйная толпа 10
Сдерживайтесь 10
Второй раунд… 11
Закон оказался сильнее 12
Затемнение 13
Часть 2. Закон и порядок 14
Встать, суд идёт! 14
Разговор с адвокатом 14
Осанна Винанд 15
Избранные Гримнира 16
Часть 3. Курс молодого бойца 17
Теперь ты в Страже! 17
Играй персонажей ведущего 17
Андреа Пфеффер, капитан Стражи 17
Руди Клампенклюг, сержант Стражи 18
Ветвящиеся дорожки 18
Патруль 19
Штраф за ротозейство 19
Пожар! 19
Нарбе Дитвин 19
Расследование 20
Битва цветов 20
Деловой разговор 20
Награда! 20
Часть 4. Неспокойный город 21
Пропавший без вести 21
Громилы Барон 21
Тойфельское Чудище, хитрый речной тролль 22
Чудище 22
Удачные попадания 22
Верное дельце 23
Курлас Майнгот 23
Афера 23
Барлин Серебряная Борода, главарь банды 24
Банда Серебряной Бороды, громилы 24
Убийственное хранилище 24
Деньги и страсти 25
Айнауге Шпальтманн, негодяй 25
Глаз да глаз 25
Часть 5. Заключённый и стражница 25
Ильза Фассенвютенд — дорожная стражница 25
В «Свинью»! 26
Самостоятельное расследование 26
Официальный статус 26
Расспросы в Страже 26
Расспросы в городе 27
Непростое решение 27
Мы не хотим в это ввязываться 27
Под светом Моррслиб 27
Хольгер Маурер — каменщик 28
Дар: пронзительный взор 28
Мурашки по коже 28
Нападение фанатиков культа Ускользающего Понимания 28
Дибольд Бедроунг, мутант-фанатик 29
Мутанты, члены культа Ускользающего Понимания 29
Момент истины 30
Порча! 30
Последствия 30
Поздравляем! 31
Что же дальше? 31
Развитие персонажа 31

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ ... 32
Переполох вокруг Йохана Хоффмана 32
Основные подозреваемые 32
Кто виноват? 33
Сожжение «Красного полумесяца» 34
Враги Лохнера 34
Тикад Ургольссон 34
Шринк Зубастая Тень 34
Бойцы Кармелло 34
Тах-Ра Ментар 34
План Лохнера 34
Саиф аль-Джануб 35
Нападение 35
Последствия 35
Самый маленький ВАААГХ! 36
Светоч ВАААГХ! 36
Смердячий Посох из племени Гремучих Языков, гоблин-шаман 36
10 гоблинов из племени Гремучих Языков ..36
Приём у Ашаффенбергов 36
Разрушители вечеринок 37
Лейф Вильссон 37
Эмилия Лохленд 37
Джордано Импьегато 37
Генефис Отрешённая 37
Мы что, злодеи? 37
Кровь и снег 38
Одарённый молодой человек 38
Рейххардт Гештальтенштарк 38
Ледяной Клык 38
Человек-волк 38
Загадка серебра 39
По следу 39
Мигдал Агрил 39
Насмешки во тьме 39
Страж 39
Память крови 40
В Граунере 40
Набег 40
6 зверолюдов-унгоров 40
Обвинения 40
Река крови 40
Бертильда Хебамме 40
Клин клином вышибают 41
Знакомьтесь, Эдмунд Штрайзен 41
Знакомьтесь, Маглин «Мэгги» Бланк 41
В Чёрной Скале 41
Последствия 41
Возвращение Синеокого 42
Привидения? 42
Возвращение во Флехтбен 42
Блау Ауген, могильный призрак 42
Новые знакомые и старые друзья 43
Первая ночная звезда 43
Рука помощи 43
Ритуал 43
Пустой лагерь 43
Осквернённое таинство 43
Ужасное отродье — демоническое дитя ... 43
Пепел на ветру 44
Давние воспоминания 44
Новое расследование 44
Разоблачение ведьмака 44
Черты персонажей ведущего 45
Физические состояния 47
Таблицы 48

Группа разработки: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл
Писатели: Энди Лоу, Т. С. Лойкарт, Бен Скерри
Помощники писателя: Энди Лиск, Линдси Лоу
Художники-иллюстраторы: Энди Хепуорт, Энди Лоу, Хенрик Розенборг, Сэм Мэнли, Джонатан О'Донохью, Ральф Хорсли, Скотт Парди, Эрин Ри, Жанин ван Мозель
Художник-оформитель и верстальщик: Пол Борн
Картограф: Энди Лоу
Вычитка: Джейкоб Роджерс
Издатель: Доминик Макдауэлл
Авторы WFRP: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл
Особая благодарность: Games Workshop
Оригинальное англоязычное издание: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Stamullen, Co. Meath, Ireland

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Русское издание
Руководитель проекта: Александр Ермаков
Переводчик: Константин «Доктор Кот» Смыков
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Корректор: Ирина Башкатова
Дизайнер и верстальщик: Мария «Марэн» Шемшуренко
Дизайнер логотипов: Рэйчел Маккен
Координатор клубов и общественности: Алексей Черняк







Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © — объект авторского права, принадлежащий Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, логотип Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, логотип с изображением двухвостой кометы, а также все связанные с ними логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, народы, транспортные средства, места, оружие, персонажи, а также сущности, имеющие с ними значительное сходство, также являются зарегистрированными товарными знаками (®), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Games Workshop Limited, так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии. Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment — торговые марки Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.

• ВВЕДЕНИЕ •



КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Добро пожаловать на страницы «Книги приключений».

Самый простой способ научиться играть в любую игру — это начать в неё играть. Книга, которую вы держите в руках, была создана для того, чтобы сделать знакомство с **Warhammer Fantasy Roleplay** (**WFRP**) простым и непринуждённым.

Уже первое приключение, описанное в этой книге (оно называется *«Уличный патруль»*), даст вам и вашим товарищам по команде всё необходимое, чтобы научиться играть и получать удовольствие от игры. Это приключение представляет собой не просто пошаговое руководство: оно содержит ряд правил, разбитых на небольшие понятные фрагменты.

Однако «Книга приключений» — это не только руководство для тех, кто только начинает своё знакомство с WFRP. В эту книгу включён десяток небольших сценариев, которые опытные игроки в WFRP могут использовать по своему усмотрению.

Первые четыре сценария способны украсить собой любое приключение, происходящее на просторах Убершрейка, и в том числе послужить прекрасным дополнением к событиям основного сюжета «Уличного патруля». Каждый из остальных шести сценариев посвящён одному из персонажей игроков, описание и параметры которых вы найдёте на страницах «Стартового набора». Однако если изменить или отсечь пару деталей, характерных для предполагаемых героев приключений, эти сценарии можно легко адаптировать и для любых других персонажей.

Разыскиваются отважные искатели приключений и ведущий!

По правилам **WFRP** один из участников игры становится ведущим, а все остальные — игроками.

Каждый игрок контролирует своего персонажа — героя тех историй, что готов поведать вам WFRP. Задача игрока — управлять своим персонажем, описывая его намерения и используя правила игры для того, чтобы выяснить, чем увенчались его усилия: успехом или провалом. В «Стартовый набор» входит шесть предварительно созданных и готовых к игре персонажей. Чтобы начать игру, тебе нужно выбрать одного из этих шестерых.

Ведущий управляет всем остальным, и эта книга нужна в том числе и для того, чтобы объяснить ему, как лучше это делать. Так что если ты ведущий, значит, эта книга предназначена для тебя — и *только для тебя*!

Если ты только начинаешь своё знакомство с WFRP, просто прочти «Уличный патруль». Можешь использовать дополнительные сценарии из этой книги, если чувствуешь уверенность в своих силах или если у тебя есть под рукой «Warhammer Fantasy Roleplay: книга правил настольной ролевой игры» (далее мы будем называть её просто «Книгой правил»).

Игральные кости

Чтобы облегчить тебе задачу управления целым игровым миром, мы разработали систему правил, в которой для получения случайных чисел используется пара десятигранных игральных костей. В «Стартовый набор» входят две такие игральные кости: игральная кость десятков и игральная кость единиц. На гранях игральной кости десятков проставлены числа «10», «20», «30» и так далее вплоть до «00». Грани игральной кости единиц пронумерованы числами от «0» до «9».

В правилах мы обозначаем игральную кость единиц как d10, а число, которое стоит перед ним, сообщает, сколько раз её нужно бросить: 1d10 означает один бросок, 2d10 — два, 3d10 — три и так далее. Обрати внимание, что в данном случае результат «0» означает «10». Кроме того, такой формат записи подразумевает, что все выпавшие в результате числа необходимо сложить друг с другом. Соответственно, если правила просят тебя бросить 2d10, нужно дважды бросить игральную кость единиц и сложить выпавшие числа. Пример: результаты «0» и «2» в сумме дают 12 (10+2 = 12). Иногда к этому результату нужно прибавить положительный или отрицательный модификатор. Соответственно, если вы видите запись вроде 1d10+4, это значит, что нужно бросить игральную кость единиц и прибавить к результату 4, а 2d10–3 — бросить кость дважды, сложить результаты, а из полученной суммы вычесть 3.

Однако чаще всего в WFRP требуется получить случайное число в интервале от 1 до 100 — когда это необходимо, правила просят бросить 1d100. Для этого нужно бросить игральную кость десятков вместе с игральной костью единиц и составить из выпавших результатов — десятков и единиц — двузначное число. Таким образом, «40» на игральной кости десятков и «2» на игральной кости единиц дают 42, «00» и «8», соответственно, 8, а «00» и «0» — 100.



Вперёд, навстречу приключениям!

Теперь, когда ты знаешь, как бросать игральные кости и оценивать полученные результаты, можно начинать игру. Переверни страницу и сделай свой первый шаг в мир Warhammer Fantasy Roleplay, игры о мрачных и опасных приключениях.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО УБЕРШРЕЙКУ

Эта книга нередко ссылается на книгу **«Путеводитель по Убершрейку»**. Для краткости мы будем называть эту книгу просто «Убершрейк».

• УЛИЧНЫЙ ПАТРУЛЬ •



Подразумевается, что «Уличный патруль» — это первое приключение, которое должен прочитать ведущий, знакомясь с содержимым «Стартового набора». Оно позволит ему сделать первые шаги по беспокойным улочкам Убершрейка, грозной цитадели Империи, а заодно познакомиться с основами правил игры, разбитыми на небольшие, простые для понимания фрагменты. Эти правила приведены во врезках в нижней части страницы, вроде той, что находится чуть ниже и называется «Хитрости ремесла: как быть ведущим». Такое оформление позволяет легко найти нужный фрагмент правил и не бояться, что он затеряется в тексте самого приключения.

Книга раскроет для тебя все захватывающие сюжетные повороты приключения «Уличный патруль», поэтому если ты игрок — ОСТАНОВИСЬ, НЕ ЧИТАЙ ДАЛЬШЕ! Остальная часть книги предназначена только для глаз ведущего!

ПРИСТУПИМ

«Уличный патруль» — это стартовое приключение, задачей которого является обучение начинающих ведущих и игроков основам правил WFRP. Сюжет этого приключения достаточно прямолинеен, развивается стремительно и целенаправленно ведёт персонажей игроков от сцены к сцене. Каждая новая часть приключения знакомит участников игры с новым фрагментом правил и представляет собой небольшую зарисовку из повседневной жизни Империи. Чтобы организовать всё, что нужно для начала игры, ты как ведущий должен изучить содержимое памятки «**Прочти это первым делом**» и убедиться, что знаешь, для чего нужен каждый из имеющихся в коробке предметов. Закончив с этим, можешь приступать к игре.

Краткое содержание приключения

Персонажи, прогуливаясь по рыночной площади Убершрейка, оказываются втянуты в драку, и местный судья объявляет их виновными в подстрекательстве к мятежу. Внезапно им на выручку приходит адвокат, который убеждает судью в том, что герои должны «искупить вину перед обществом» честной службой в Городской страже. И вот группа уже патрулирует улицы Убершрейка под командованием Руди Клампенклюга, погрязшего во взяточничестве сержанта Стражи. Пока персонажи игроков отрабатывают положенный срок, им придётся столкнуться с разнообразными преступлениями, причём Клампенклюг не выказывает ни малейшего желания ими заниматься – героям придётся самостоятельно решать, что расследовать, на что не обращать внимания, а что использовать в своих собственных интересах.

В конце концов к группе персонажей игроков обращается Ильза Фассенвютенд — дорожная стражница, которая сообщает героям, что те будут немедленно амнистированы, если помогут ей сопроводить к месту казни опасного преступника.

Дело героям предстоит непростое. Как только герои, обременённые перепуганным до полусмерти пленником, отправляются в путь по ночным улицам, залитым обманчивым светом прибывающей Моррслиб, луны Хаоса, на них со всех сторон бросаются мутанты-фанатики. Как же поступят персонажи игроков: защитят ни в чём не повинного (по его словам) человека только затем, чтобы отправить его на верную смерть? Или, быть может, выберут какой-нибудь другой путь?



ХИТРОСТИ РЕМЕСЛА: КАК БЫТЬ ВЕДУЩИМ

Быть ведущим очень весело! Можешь считать себя режиссёром телесериала: у тебя есть готовый сценарий (приключение *«Уличный патруль»*), целая толпа статистов (этих персонажей, не являющихся персонажами игроков, мы называем персонажами ведущего) и любые декорации, которые ты только способен вообразить (и описать). Но самое главное — именно ты управляешь камерой: ставишь сцены, подчёркиваешь детали и вырезаешь скучные куски.

Единственное, чего ты не контролируешь, — это персонажей игроков (которых мы порой называем героями). Одна из основных твоих задач — дать героям возможность действовать и отвечать на возникающие у игроков вопросы: игроки захотят знать, каков окружающий мир на вид, слух, ощупь, вкус и запах, и дополнительным источником сведений об окружающем мире станут именно твои персонажи — персонажи ведущего.

Игра за персонажей ведущего — это одна из самых интересных твоих обязанностей; она даёт тебе возможность создать великое множество запоминающихся и ярких образов. Помни, что глубоко и подробно прорабатывать все эти образы совсем не обязательно — дать необходимую пищу для воображения порой способна одна-единственная меткая фраза или яркая деталь. Чтобы облегчить эту задачу, мы снабдили кратким описанием каждого из задействованных в сценарии персонажей ведущего. Кроме того, не стоит пытаться всё спланировать заранее! Умение импровизировать — важная часть любой настольной ролевой игры, и по-настоящему запоминающаяся история — это всегда результат совместных усилий ведущего и его игроков.

ЧАСТЬ 1. НА РЫНОК, НА РЫНОК

Как только все игроки займут свои места и приготовятся к игре, зачитай следующий текст:

Убершрейк, величественный и славный город-крепость, расположен между мглистыми Серыми горами и дремучим Рейквальдским лесом. Город контролирует перевал Серой Дамы, соединяющий Империю и Бретонию, и является одним из богатейших торговых центров Империи. В самом центре Убершрейка над ржавыми водами реки Тойфель вздымается могучий каменный мост работы гномов — зримое воплощение сходящихся в этом месте крупнейших торговых путей Империи и всего поднебесного мира.

Однако, невзирая на всю его неоспоримую значимость и величие, Убершрейк пребывает в смятении. Недавно по приказу Императора был лишён всех титулов Сигизмунд фон Юнгфройд, бывший герцог Убершрейка, а чиновники, показавшие себя слишком верными его сторонниками, лишились своих постов. Естественно, в городе воцарилось безвластие, которое, стоит заметить, пока так и не сумели изжить. Убершрейк патрулируют солдаты из Альтдорфа, далёкой имперской столицы, и в умах особо подозрительных горожан уже начинает бродить смутное недовольство.

Тем не менее жизнь продолжается, и вот в поисках сытного завтрака славным весенним утром вы окунаетесь в людскую толчею на главной рыночной площади Убершрейка. Или, быть может, вас привело сюда что-то ещё?

Время дать слово игрокам. Выдай им «**Раздаточный материал № 7: за покупками!**» и спроси, не хотят ли их герои приобрести что-нибудь из этого списка. Если им ничего не нужно, значит, в путь их позвал голод — самое время сытно позавтракать!

Не забудь сообщить игрокам, что их герои вольны общаться и взаимодействовать друг с другом, обсуждать действия, которые они намерены предпринять. Если видишь, что кто-нибудь из игроков тушуется и молчит, обратись к нему напрямую, спроси, что делает его персонаж, и ответь на любые имеющиеся у него вопросы. **Марктплац** (см. «Убершрейк», стр. 32) всегда запружена народом, но сейчас, когда там находятся персонажи игроков, на рыночной площади буквально яблоку негде упасть. Расскажи об этом, когда будешь описывать игрокам, что видят вокруг их герои, и не забудь упомянуть ярко раскрашенные навесы торговых палаток и вопли купцов, старательно расхваливающих свой товар.

Кроме того, обрати внимание игроков на вездесущих альтдорфских солдат в сине-красных ливреях и плывущие в воздухе ароматы жарящегося на углях мяса, свежеиспечённого хлеба и пенного эля. Опиши стоя-

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ И СЛОЖНОСТЬ

Когда герой хочет рискнуть или предпринять какое-нибудь действие, результат которого не предрешён, можешь попросить игрока пройти проверку соответствующей характеристики или навыка (см. «Памятку по параметрам и навыкам») — например, силы, если персонаж пытается поднять что-нибудь тяжёлое, или скрытности, если он пытается остаться незамеченным.

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Большинство проверок в WFRP — **обычные проверки**. Цель обычной проверки — определить, чем увенчались усилия персонажа: успехом или провалом. Для этого нужно бросить 1d100: если результат меньше или равен значению соответствующего навыка или характеристики, значит, проверка проходит успешно. В противном случае персонажа ждёт провал. Обрати внимание, что провал не обязательно означает, что задуманное персонажем действие не удалось: он вполне может осуществить свою затею, но, допустим, потратить на это больше драгоценного времени. Если в тексте не указан тип проверки, считай, что речь идёт об обычной проверке.

Пример: *Салундра отправляется на рынок, чтобы присмотреть себе новую кожаную куртку, и ведущий решает, что для этого потребуется* ***проверка наблюдательности****. Игрок, который взял на себя роль Салундры, бросает 1d100 и получает 43. Навык наблюдательности Салундры равен 32. 43 больше 32, проверка заканчивается провалом, и ведущий сообщает, что поиски нужной куртки в тесноте запруженного народом рынка займут массу времени, и интересуется у других игроков, чем занимаются их персонажи, пока Салундра занята поисками новой одёжки. Если бы проверка наблюдательности оказалась успешной, ведущий сказал бы Салундре, что она сразу натыкается на прилавок торговца готовым платьем.*

СЛОЖНОСТЬ

Некоторые проверки сложнее прочих: влезть на отвесную стену куда труднее, чем взобраться на толстое ветвистое дерево. Инструмент, который позволяет отразить это в игре, — система **сложности** проверок. Сложность может быть положительной или отрицательной и, соответственно, может либо облегчить проверку, либо, напротив, сделать её более трудной.

Всего в игре существует 7 уровней сложности проверки, которые ты можешь назначать по собственному усмотрению: **элементарная (+60)**, **лёгкая (+40)**, **заурядная (+20)**, **серьёзная (+0)**, **трудная (–10)**, **тяжёлая (–20) и безумная (–30).**

Сложность предусмотренных сюжетом приключения проверок, как правило, указана прямо в тексте, однако ты как ведущий, конечно, можешь изменять указанную сложность, сообразуясь с требованиями здравого смысла и нуждами игры. Так что герой, пытающийся влезть на дерево, должен пройти проверку лазания (+40), а тот, кто захочет взобраться по гладкой стене, — проверку лазания (–20). Как бы то ни было, указанный модификатор сложности прибавляется непосредственно к значению соответствующей характеристики или навыка, увеличивая или уменьшая число, с которым нужно сравнить результат броска игральных костей. Если сложность проверки не указана, считай, что речь идёт о серьёзной (+0) проверке.

Пример: *Мольрелла пытается выяснить у прохожих убершрейкцев, где находится ближайшая булочная. Ведущий решает, что для этого ей понадобится пройти* ***проверку сплетничества (+20)****. Значение навыка сплетничества у Мольреллы равно 50, а модификатор сложности проверки равен +20, что в сумме даёт 70. Игрок бросает 1d100 и получает 59 — учитывая, что сплетничество Мольреллы равно всего 50, это был бы провал, но благодаря модификатору сложности даже такой результат приносит игроку успех, и Молли решительно направляется к ближайшему лотку с выпечкой. В данном случае провалом был бы любой результат выше 70.*

щую посреди площади величественную статую Магнуса Благочестивого, великого Императора прошлого, и доносящиеся откуда-то с дальнего конца площади звуки, обычно сопровождающие выступления уличных артистов: музыку, радостные восклицания и аплодисменты.

Персонажу, который хочет купить что-то конкретное, придётся серьёзно попотеть, отыскивая нужный предмет. Каждая покупка требует **проверки наблюдательности**. Если герой пожелает узнать дорогу у прохожих, ему придётся пройти **проверку сплетничества** (**+20**). Выдай персонажам игроков «**Памятку о проверках**», если они захотят прочесть о стандартных проверках и сложности проверок самостоятельно.

Если любая из этих проверок окажется успешной, герой быстро найдёт то, что ему нужно, и при желании сможет купить понравившийся товар. Если до этого дойдёт, тебе придётся сыграть роль одного из рыночных торговцев. Опиши предмет, о котором идёт речь, затем прилавок, на котором он лежит, сообщи герою цену, которую ему придётся заплатить (напоминаем, что примерный список покупок можно найти в «**Раздаточном материале №7: за покупками!**» Если же у тебя под рукой есть книга **WFRP**, можешь воспользоваться перечнем товаров, приведённым в **главе 11**).

Герою, который захочет что-нибудь купить, придётся пройти **встречную проверку торговли** против продавца. Для простоты считай, что все торговцы на этом рынке обладают навыком торговли 40. Если персонаж игрока выиграет в этой проверке, он сможет приобрести товар по выгодной цене из «**Раздаточного материала №7: за покупками!**» В противном случае ему придётся либо заплатить обычную цену, либо отказаться от покупки.

Если проверка наблюдательности или сплетничества окончится провалом, персонажу придётся некоторое время попетлять по рынку, прежде чем он найдёт то, что искал. Опиши, как герой проталкивается сквозь толпу, слыша, как где-то вдалеке раздаются аплодисменты и взрывы хохота, сопровождающие выступление уличных артистов на другом конце Марктплац. Долгое путешествие по рынку даст персонажу шанс наткнуться на «Драконье стекло Хеске» — весьма любопытную лавочку, торгующую очень необычными товарами.

«ДРАКОНЬЕ СТЕКЛО ХЕСКЕ»

Одна из ярмарочных палаток выделяется в ряду своих соседей: посреди гама и толчеи возвышается ярко раскрашенный полог лавки стеклодувов. Под полотняным навесом сверкают, переливаясь всеми цветами радуги, стеклянные безделушки — от чаш и кубков с хитро вплавленными в стекло двухвостыми кометами, до крохотных фигурок чудовищ, фей, рыцарей и драконов.

Это «Драконье стекло Хеске», и тебе не понадобится проверка оценки, чтобы сразу понять, что все эти чудесные вещицы — работа истинного мастера своего дела.

РАСШИРЕННЫЕ И ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Расширенная проверка позволяет не просто определить, справился персонаж с поставленной задачей или нет, но и выяснить, насколько хорошо (или плохо) у него это вышло. Как и в случае с обычными проверками, в основе расширенных проверок лежит бросок 1d100, результат которого определяет, провальной или успешной была проверка.

Разница в том, что десятки результата затем нужно вычесть из десятков значения задействованного в проверке параметра. Итоговое число называется **уровнем успеха**. Положительный уровень успеха означает, что проверка успешна, — чем больше число, тем лучше. Отрицательный уровень означает, что героя постиг провал, — чем меньше число, тем хуже. «Таблица исходов расширенных проверок» на последней странице этой книги позволит тебе сориентироваться и понять, чего можно ожидать от того или иного уровня успеха.

Пример: *Гуннару быстро надоела базарная суматоха, и он решил пойти взглянуть на уличных артистов, веселящих публику на противоположном конце рыночной площади. Поскольку Гуннар не намерен церемониться с окружающими, ведущий решает, что для этого ему придётся пройти* ***расширенную проверку запугивания (+20)****. Бросок 1d100 выдал результат 26, показатель запугивания Гуннара равен 63 (значение навыка равно 43, и ещё 20 обеспечивает модификатор сложности). В 63 насчитывается 6 десятков, а в 26, соответственно, 2, так что Гуннар получает уровень успеха +4 (6 – 2 = 4). Согласно «Таблице исходов», это впечатляющий успех! Очевидно, никто не желает связываться с гномом — убийцей чудовищ, и люди стараются убраться подальше от рассекающего толпу оранжевого гребня.*

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

При необходимости персонажи могут сравнить результаты своих проверок, чтобы выяснить, кто из них справился лучше. Для этого каждый из них должен пройти расширенную проверку и сравнить полученные в результате уровни успеха. Персонаж с самым высоким уровнем успеха объявляется победителем **встречной проверки**, а разница между уровнем успеха победителя и уровнем успеха его соперника определяет итоговый исход встречной проверки. В случае ничьей встречную проверку следует повторять до тех пор, пока не определится победитель.

Пример: *Эмрис хочет купить себе новую шляпу. Ведущий сообщает, что ему понадобится пройти* ***встречную проверку торговли*** *против лавочника. Результат проверки равен 51, а навык торговли Эмриса — 48, и это означает, что он получает уровень успеха –1. Торговец тоже проходит расширенную проверку торговли и получает результат 69 при значении навыка торговли 40 (уровень успеха –2). Поскольку –1 больше, чем –2, победителем встречной проверки становится Эмрис, а его итоговый уровень успеха равняется +1 (разность между –1 и –2 = 1). Это был не самый изящный обмен любезностями, но условный успех Эмриса означает, что он сумел приобрести новую шляпу по выгодной цене.*

Нередко во встречных проверках задействуют и разные навыки.

Пример: *некая женщина, одержимая ненавистью к магам, задирает Фердинанда. Игрок интересуется у ведущего, может ли он использовать навык обаяния, чтобы успокоить не в меру разошедшуюся горожанку, и ведущий решает, что настало время для* ***встречной проверки обаяния против хладнокровия****. Фердинанд бросает 1d100 и получает 12 при значении навыка обаяния 23 (уровень успеха +1), а ведущий — 34 при значении навыка хладнокровия 35 (уровень успеха +0). Несмотря на то что женщина тоже добилась успеха, уровень успеха Фердинанда выше, поэтому он становится победителем встречной проверки с итоговым уровнем успеха +1. Ведущий решает, что слова Фердинанда слегка успокоили горожанку, пусть и не надолго...*

Посреди всего этого многоцветного великолепия восседает сама Хеске Глезер: человек, миниатюрная женщина около сорока лет со светлыми, тронутыми сединой волосами и разноцветными глазами — правый сияет синевой, а в левом, отлитом из янтарно-жёлтого стекла, сверкает небольшой изумруд. Хеске непременно попытается привлечь внимание персонажей игроков дружелюбным окликом: *«Эй, я знаю, что выглядят они как настоящие, но подойдите, взгляните поближе и убедитесь — они не кусаются!»* Затем Хеске представляется по имени и показывает героям свои товары: чудесные украшения и стеклянные кубки, прочные, как закалённая сталь.

Если герои захотят что-нибудь купить, пусть пройдут **встречную проверку торговли**. Украшения и безделушки работы Хеске стоят 4 шиллинга (выгодная цена — 3/6), а её гордость — кубки и чаши, достойные королей, стоят 8 шиллингов (выгодная цена: 7/–).

Хеске Глезер

Хеске Глезер родилась в крестьянской семье и с детства трудилась на полях Даменталя, но случайный выстрел из пистолета отнял у девочки глаз и круто изменил её судьбу. Герцог Бриних Ашаффенберг, человек честный и отзывчивый, сжалился над девочкой, оплатил лечение и заказал для неё новый, стеклянный глаз. Когда Хеске выздоровела, она провела немало времени, наблюдая, как Кассандра Глезер — мастерица, которой герцог заказал протез, — работает со стеклом. Волшебный мир стекловарения покорил юную Хеске, а на Кассандру произвёл впечатление яркий, неподдельный энтузиазм, пылавший в детском сердце. Когда мастерица предложила Хеске пойти к ней в подмастерья, та согласилась не раздумывая.

Много лет спустя Хеске Глезер сама стала настолько искусной мастерицей, что некоторые стекловары Давихафена (см. «Убершрейк», стр. 22) порой обращаются к ней за советом, в знаменитых фонарях гномьей работы применяют стекло, сваренное по её рецептам, а её имя хорошо известно даже под сводами Твердынь Серых гор. Пользуясь почётом и уважением, которого удостаиваются редкие люди, в душе Хеске ничуть не изменилась — она остаётся столь же открытой и приветливой, как и всегда. Народ Убершрейка любит её, и вряд ли найдётся хоть кто-то, у кого найдётся для неё дурное слово. Это позволяет Хеске видеть своим единственным глазом куда больше, чем большинство видит двумя: очень многие удивились бы, узнав, что Глезер является тайным агентом на службе у очень могущественного покровителя. Именно она вскоре привлечёт его внимание к группе персонажей игроков.



ХЕСКЕ ГЛЕЗЕР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	29	34	33	42	34	35	49	31	38	48	14

Навыки: торговля 67, ремесло (стекловар) 92

Черты: оружие (кулаки) +3

Бунт на Марктплац

Дай персонажам возможность купить нужные им вещи, изучить рынок и пообщаться друг с другом и с персонажами ведущего. Убедись, что всем игрокам хватит времени на всё, что им требуется. Если кто-нибудь из игроков ещё не проявил себя, прямо поинтересуйся, что делают их персонажи, ответь на их вопросы, позволь пройти соответствующие проверки и т. д.

Как только игроки освоятся и наиграются, переходи к следующему этапу истории — попроси всех пройти **проверку наблюдательности**. Начинается драка, и эта проверка покажет, насколько внимательно герои прислушиваются к тому, что творится вокруг.

Персонажи, которые успешно пройдут эту проверку, услышат шум стремительно охватывающей толпу потасовки и успеют приготовиться к битве.

Персонажи, для которых эта проверка закончится провалом, обнаружат себя в самой гуще свалки и будут застигнуты *врасплох*. Подробнее об этом и других *состояниях* рассказано в **«Памятке по физическим состояниям»**.

Переполох начался с труппы обряженных в пёстрые одёжки странствующих артистов и группы горожан, судя по всему, решивших выразить недовольство их выступлением. Перебранка быстро перетекла в драку, которая стремительно охватила всю собравшуюся на рынке толпу. Так в гуще разъярённого народа и мелькающих повсюду кулаков оказались и персонажи игроков.

Когда солдаты-альтдорфцы попытались прекратить драку, им досталось и от горожан, и от артистов, так что драка в мгновение ока превратилась в бунт, и из толпы раздались первые проклятия, причём как в адрес *«альтдорфских ублюдков»*, так и *«прихвостней Юнгфройда»*.

Герои, которые сумеют пройти проверку наблюдательности, успеют разглядеть выстроенные на окраине площади подмостки, стоящие рядом с ними ярко размалёванные фургоны и развевающийся над всем этим аляповатым многоцветием транспарант с кричащей надписью «Удивительная кавалькада Бетси Вустера».

УДИВИТЕЛЬНАЯ КАВАЛЬКАДА БЕТСИ ВУСТЕРА

УКБВ — это труппа странствующих артистов под предводительством неудержимого и обаятельного полурослика-антрепренёра Бетси Вустера. «Удивительная кавалькада» стремится нести радость и веселье тем, кому они действительно необходимы (и тем, у кого найдётся пара лишних монет). Путешествуя по городам и весям Рейкланда, эта труппа нередко заглядывает и в Убершрейк.

Настало время первой битвы. Сражения в **WFRP** стремительны и жестоки, но правила, которые их описывают, достаточно просты: каждый участник сражения выбирает, что делать, проходит проверку и выясняет, что получилось. Краткие правила сражений приведены на следующей странице. Если кто-нибудь из игроков захочет их прочесть, можешь выдать ему **«Памятку по сражениям»**.

Сражения

Когда начинается сражение, ход событий упорядочивается, время делится на раунды, раунды — на ходы, а каждый персонаж получает шанс предпринять в свой ход какое-нибудь действие. Игральные кости, как обычно, помогут выяснить, кому в битве досталось, а кому нет.

Инициатива

Чтобы определить порядок ходов персонажей, необходимо сравнить их инициативу: тот, у кого значение этой характеристики выше, ходит первым, а остальные — за ним в порядке убывания. Если значения инициативы у двух персонажей равны, первым ходит тот, у кого выше значение проворства.

Пример: персонажи оказываются в самой гуще бунта — пора определить, кто ходит первым. Сравнив значения инициативы, игроки и ведущий выстраивают порядок ходов персонажей так: сначала ходит Эмрис (И 56), затем Мольрелла (И 43), Гуннар (И 34), Салундра (И 32; Пр 33), Фердинанд (И 32; Пр 31), буйная толпа (И 30) и, наконец, Эльза (И 29).

Примечание: *все застигнутые врасплох персонажи пропускают первый раунд битвы.*

Ходы и раунды

В свой ход каждый персонаж может предпринять перемещение и действие в любом угодном ему порядке — подразумевается, что персонаж делает и то, и другое практически одновременно, так что можешь описывать ход героя как один слитный манёвр. Как только все персонажи заканчивают свой ход, раунд завершается, начинается новый, и первым вновь ходит персонаж с самым высоким значением инициативы.

Перемещение

Перемещение — это ходьба, атака с разгона и бег. Расстояние перемещения ведущий определяет самостоятельно. В качестве ориентира можно использовать эти значения: 2×Ск ярдов шагом, 3×Ск ярдов при атаке с разгона и 4×Ск ярдов бегом.

Действие

Предпринимая действие, игрок должен решить, как хочет поступить его персонаж, и пройти проверку, чтобы узнать, увенчалась ли его задумка успехом. Самое распространённое действие в сражении — это попытка поразить противника оружием (в случае с оружием ближнего боя для этого потребуется проверка ББ, в случае с дистанционным — проверка ДБ), однако в свой ход персонаж может попытаться сделать что угодно и, соответственно, задействовать практически любой из своих навыков.

Пример: *Эльза решает бежать с охваченной дракой площади, и ведущий просит её пройти проверку уклонения.*

Битва

Когда персонаж хочет атаковать противника, в качестве действия он (в зависимости от оружия) проходит проверку ближнего или дистанционного боя. Атака в ближнем бою — всегда встречная проверка за исключением тех случаев, когда противник без сознания или застигнут врасплох. Защищающийся может противопоставить атакующему либо ближний бой, либо уклонение. Если атакующий побеждает во встречной проверке, удар попадает в цель. Проверки дистанционного боя — расширенные, но не встречные, и в случае успеха дистанционная атака попадает в цель.

Если атака попадает в цель, поменяй местами десятки и единицы выпавшего на 1d100 значения (т. е. 25, например, превратится в 52), чтобы определить зону попадания — часть тела, в которую попал персонаж: 01–09 означает попадание в голову, 10–24 — в левую руку, 25–44 — в правую руку, 45–79 — в торс, 80–89 — в левую ногу, 90–00 — в правую ногу. Это позволит выяснить, защищено ли место попадания бронёй.

Попав в цель, атака наносит урон, равный сумме уровня успеха проверки, урона от оружия и (если речь об оружии ближнего боя) рейтинга силы атакующего. Из полученного результата нужно вычесть рейтинг выносливости цели и класс брони, которой защищена зона попадания. Полученный результат (если он больше нуля) нужно вычесть из из текущего значения здоровья цели. Подробнее о здоровье и о том, что происходит, когда здоровье снижается до 0, написано в **«Памятке по ранениям»**.

Пример: *в качестве действия Мольрелла решает угостить камнем из пращи одного из артистов и проходит проверку дистанционного боя. Её ДБ равен 39, а результат проверки — 13. Артист не может защищаться от дистанционной атаки, так что эта проверка будет расширенной, но не встречной. Молли получает уровень успеха +2, а урон пращи равен +6, что в сумме даёт +8. Молли меняет местами единицы и десятки результата своей проверки и получает 31 — правая рука. Брони у артиста нет, а его рейтинг выносливости равен 3, так что он теряет 5 пунктов здоровья (8 – 3 = 5) — теперь их у него 7, а не 12!*

Преимущества

В сражении любой мимолётный успех может стать залогом славной победы! В WFRP такие успехи называются преимуществами, и каждое из них обеспечивает своему обладателю модификатор +10, который распространяется на все его действия в бою. Персонаж получает по одному преимуществу за каждое из перечисленных свершений:

- атаковать застигнутого врасплох противника;
- атаковать противника с разгона;
- одолеть важного персонажа ведущего;
- победить во встречной проверке в сражении;
- нанести противнику урон, не инициируя встречную проверку.

Персонаж теряет все накопленные преимущества, если проигрывает во встречной проверке или теряет здоровье.

Пример: *избежав встречи с буйной толпой, Салундра бросается на агитатора Юнгфройда, подбирающегося к Молли со спины. Салундра атакует его с разгона, что обеспечивает ей +1 преимущество. Затем она разит агитатора мечом, инициируя встречную проверку ближнего боя. Салундра бросает 1d100 и получает 30, в то время как текущее значение её ББ равно 59 (49 + 10 за одно преимущество), — Салундра получает уровень успеха +2. Агитатор пытается неуклюже отмахнуться и получает 91 при значении ББ 30 — это уровень успеха –6! Салундра побеждает во встречной проверке и получает уровень успеха +8. Урон меча +4, рейтинг силы 3, так что удар наносит цели 15 пунктов урона! Салундра меняет местами единицы и десятки и получает 03 — удар в голову. Шлема у агитатора нет, рейтинг выносливости равен 3, так что этот урон превращается в 15-0-3 = 12 ранений. Здоровье агитатора равно 12, и удар становится для него роковым. Игрок описывает, как меч Салундры сносит агитатору голову и тот замертво валится на землю. Этот триумф приносит Салундре ещё +1 преимущество за победу во встречной проверке — теперь у неё 2 преимущества, а значит, в следующем раунде они дадут ей модификатор +20.*

Первый раунд!

Как только начинается битва, первое, что нужно определить, — это очерёдность ходов всех её участников. В обычной ситуации первым ходит тот, у кого выше показатель инициативы, однако начало бунта на Марктплац может застигнуть некоторых героев врасплох: находясь в этом состоянии, персонаж пребывает в растерянности и не может делать вообще ничего.

Итак, первым делом взгляните на значение инициативы персонажей игроков (если вы взяли на себя роли готовых персонажей из «Стартового набора», то самая высокая инициатива будет у Эмриса — И 56). Застигнут ли этот персонаж *врасплох*? Если ответ «да», то переходи к персонажу со следующим по величине значением инициативы и задавай тот же вопрос — продолжай до тех пор, пока не услышишь ответ «нет».

Если героям не повезёт, и большинство из них ответит «да», вполне вероятно, что первым в этом раунде будет ходить персонаж ведущего — буйная толпа с инициативой 30!

Буйная толпа

Этот персонаж ведущего представляет собой агрессивно настроенную толпу горожан, стремящихся как следует почесать кулаки друг об друга и о тех, кто попадётся им на пути. К счастью для персонажей игроков, люди в толпе — по большей части безоружные и в целом не слишком эффективные бойцы. Правила применения *черты оружие (кулаки)* +3 и других упомянутых в «Стартовом наборе» черт приведены в конце этой книги.



БУЙНАЯ ТОЛПА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: оружие (кулаки) +3

Все бойцы — люди. Среди них есть и простые горожане, и солдаты, и облачённые в яркие костюмы артисты «Кавалькады».

Учитывая буйную толпу, порядок хода участвующих в этой драке персонажей будет выглядеть следующим образом: Эмрис, Мольрелла, Гуннар, Салундра, Фердинанд, буйная толпа (твой персонаж) и, наконец, Эльза.

Отдельно отметь и обрати внимание игроков на тот факт, что люди в толпе дерутся исключительно кулаками, несмотря на то что некоторые из них явно имеют при себе оружие. Конечно, герои при желании всё равно могут воспользоваться своим оружием, но это решение будет иметь серьёзные последствия в следующей части приключения. Обрати внимание, что при виде обнажённого оружия люди из толпы будут действовать совершенно иначе — большинство из них в страхе постарается уклониться от схватки и сбежать от вооружённого безумца.

Если Фердинанд произнесёт заклинание, люди в ужасе шарахнутся от него прочь, вопя «Ведьмак! Ведьмак!» Непосредственно в бою каждому из персонажей игроков придётся иметь дело с одним из членов буйной толпы.

Как только очередь доходит до персонажа, не застигнутого врасплох, позволь ему предпринять какое-нибудь действие — задай игроку, который им управляет, один простой вопрос: «Что ты делаешь?» В обычном бою персонажи могли бы совершить ещё и перемещение, но рыночная площадь слишком плотно забита народом.

В общем и целом у героев есть два возможных варианта действий — драться или бежать. Три успешно пройденных **проверки уклонения** позволят персонажу протиснуться между дерущимися и оказаться вне досягаемости буйной толпы. Если персонаж решит пробиваться из толпы с боем, ему придётся каждый ход проходить **встречную проверку ближнего боя** против одного из драчунов буйной толпы. Если герой отделает своего противника так, что его здоровье снизится до 0, тот упадёт на землю без чувств, а на его место тут же встанет новый боец.

Естественно, игрокам могут прийти в голову и другие идеи. Быть может, кто-то решит проложить себе путь сквозь толпу при помощи запугивания? Или применит лидерство, чтобы повелеть черни освободить дорогу? Просто выбери любой подходящий к ситуации навык и позволь игроку пройти проверку. По большому счёту, неважно, что именно они будут делать, — для того, чтобы выбраться из толпы, героям потребуется три раунда успешных проверок.

СДЕРЖИВАЙТЕСЬ

Если дело происходит в бою и персонаж, проходя успешную проверку, получает дубль на 1d100 (22, 33, 44 и т. д.), это означает, что происходит удачное попадание. В данном бою ты можешь игнорировать это правило, поскольку буйная толпа **сдерживается**, то есть не пытается никого целенаправленно убить. Однако если герои сами захотят причинить здоровью драчунов серьёзный вред, в их отношении правило удачных попаданий будет действовать как обычно. Подробнее об этом рассказано на странице 22.

Второй раунд…

В начале второго раунда толпа разнесёт тележку торговца пирогами и её содержимое рассыплется по земле, превратив мостовую в скользкое и липкое месиво — **пересечённую местность**, которая обеспечит модификатор –10 ко всем подходящим проверкам на четыре раунда (вплоть до начала пятого). Однако некоторые участники «Кавалькады», которых эта беда не коснулась, — разодетые в пёстрые трико акробаты — ловко скачут от одного сухого местечка к другому, по ходу дела отвешивая тумаки всякому, кто попадётся им на пути. Выбери одного-двух героев, которым придётся столкнуться именно с этими проворными прыгунами — от всех остальных драчунов из **буйной толпы** их отличает только **ББ 40**.

Во втором раунде сражения на Марктплац могут действовать все персонажи, поскольку состояние «*застигнут врасплох*» действует только один раунд. Как и в первом раунде, персонажи игроков совершают действия по очереди в порядке убывания значения инициативы. Не забудь, что в свой ход (И 30) драчуны из буйной толпы должны попытаться атаковать противостоящих им персонажей игроков. Опиши, как потрёпанные солдаты в красно-синих ливреях орут, призывая людей к порядку, разряженные артисты «Кавалькады» отбиваются от наседающих горожан, а сторонники Юнгфройда с серебристо-голубыми повязками на рукавах увлечённо учат уму-разуму своих политических оппонентов (и любых других участников свалки по своему усмотрению).

Как только второй раунд закончится, можешь переходить к третьему, а затем и к четвёртому. Используй эту стычку как наглядное пособие, призванное пояснить игрокам, как работают встречные проверки в ближнем бою, и добиться от них понимания принципа работы проверок. Поначалу процесс может идти со скрипом, но как только все разберутся с основами, игра пойдёт гораздо живее.

Если у кого-нибудь из игроков возникнут вопросы, можешь приостановить игру, чтобы объяснить правила подробнее, например зачитав нужный отрывок из «**Памятки по сражениям**», «**Памятки по проверкам**» или врезки «**Расширенные и встречные проверки**».

Если кто-нибудь из героев к началу четвёртого раунда сумеет выбраться из толпы, пройдя три успешных проверки уклонения или ближнего боя, он получит возможность взобраться на окружённые дерущимися людьми прилавки и повозки. Выбравшись из шумящей вокруг потасовки, предприимчивые персонажи могут захотеть осмотреть эти прилавки — пусть каждый из них пройдёт **расширенную проверку наблюдательности**. В случае успеха среди обломков, грязи и давленых пирогов персонаж находит 1d10 медных пенни, и [уровень успеха] серебряных шиллингов вдобавок! Как вариант, вместо денег можешь подкинуть один из предметов, перечисленных в «**Раздаточном материале № 7: за покупками!**» или в **главе 11** «**Книги правил**» — чем выше уровень успеха, тем более ценной должна быть находка.

Когда начнётся пятый раунд, каждый из остающихся в гуще сражения персонажей должен пройти **проверку проворства**, чтобы увернуться от мчащейся сквозь толпу свиньи, брошенной цирковой силачкой из «Кавалькады». Перепуганное животное бежит, дико визжа и не разбирая дороги. Персонажа, провалившего эту проверку, свинья *сбивает с ног*, и герой падает прямо в липкое месиво из уличной грязи, пирогов и свежайшего свиного навоза.



Пока сквозь толпу мечется свинья, а герои пытаются понять, что происходит, можешь взять паузу и описать им разворачивающиеся на Марктплац события:

- Невероятно высокий человек в длинном плаще отбивается от наседающих на него горожан — некоторые из них уже валяются подле него в грязи, корчась и хватаясь за причинные места. Наконец кто-то ухитряется дёрнуть здоровяка за одежду, ветхая ткань с треском рвётся, и трио полуросликов в шутовских нарядах сбрасывает накидку, спрыгивает на землю и принимается со знанием дела пинать поверженных противников.
- Человек, сплошь покрытый татуировками, изображающими языки пламени, выдыхает целое облако огня, и одежда одного из бросившихся на него людей вспыхивает, как сухая растопка. Охваченный огнём горожанин, вопя, бросается бежать. Глотатель огня ухмыляется, глядя ему вслед, но через пару секунд в горло циркачу вонзается арбалетный болт и тот, хрипя, валится на камни мостовой. Персонаж, который пройдёт **проверку наблюдательности**, сумеет заметить стрелка — припавшего на колено человека бандитской наружности и с бельмом на глазу. В **четвёртой части приключения** об этом человеке рассказано подробнее (см. «Беспокойный город» на стр. 25).
- Гном на ходулях, облачённый в красно-жёлтый комбинезон, отвешивает альтдорфскому солдату пинка гигантским деревянным башмаком.
- Над схваткой, на крыше одной из лавочек, менестрель со скрипкой в руках обеспечивает драке достойное музыкальное сопровождение. Любой персонаж, хоть немного интересующийся предметом, немедленно опознает льющуюся из-под смычка мелодию *«Полёта разъярённого грифона»* — популярной в последнее время военной песни.

В начале шестого раунда персонажи, по-прежнему стоящие на ногах, должны пройти **проверку наблюдательности**. Тот, кому это удастся, заметит, как трое вооружённых ножами головорезов окружают немолодую женщину, одетую в простое платье; за её спиной прячется перепуганная девочка в куда более дорогом наряде. Убийцы уже загнали своих жертв в тесный закуток между двух лавок, туда, где они смогут сделать своё кровавое дело быстро и незаметно. Головорезы обладают теми же параметрами, что и буйная толпа, отличаясь от неё только своим **ББ 40** и чертой **оружие (ножи) +5**.

Вмешаться и попытаться их остановить может любой из персонажей, вырвавшихся из толпы. На помощь женщине и девочке могут прийти и те, кто всё ещё сражается с разбушевавшимися горожанами, но для этого им придётся пройти проверку уклонения (считается действием) — толпа постепенно редеет, и теперь выбраться из неё куда легче, чем какую-нибудь пару минут назад.

Увидев, что к жертвам пришла неожиданная подмога, головорезы предложат персонажам *«убираться подобру-поздорову»* — чтобы обратить негодяев в бегство, героям придётся убить или вывести из строя хотя бы одного из них. Если всё пройдёт гладко, женщина, преисполнившись к своим спасителям благодарностью, пообещает, что их *«храбрость будет вознаграждена по достоинству»*, а затем скроется в толпе вместе со своей маленькой подопечной. Если герои не вмешаются, в восьмом раунде головорезы убьют и женщину, и девочку, а затем смешаются с толпой и пропадут из виду. Вмешательство или невмешательство персонажей может сыграть свою роль во время событий «**Закона и порядка**», второй части этого приключения.



Закон оказался сильнее

Пусть пройдёт ещё пара раундов, а герои — если они решили вмешаться — сделают всё необходимое для спасения женщин от вооружённых негодяев, прежде чем над Марктплац раздастся оглушительное стаккато пистолетной пальбы и взгляды всех присутствующих устремятся в сторону женщины с огненными волосами и дымящимся многоствольным пистолетом наперевес. Менестрель издаёт фальшивую ноту и замолкает. Свинья поскальзывается на куске пирога, с визгом врезается в прилавок какого-то горшечника, и чудом устоявший стеллаж с глиняной посудой со звоном и грохотом валится на землю. Со всех сторон на площадь врываются отряды солдат в красно-синих и сине-золотых ливреях — альтдорфцы и Городская стража Уберсрейка. Драка прекращается в один момент, а присмиревшую толпу плотным кольцом окружают вооружённые военные и стражники.

Женщина говорит, и её звонкий голос эхом разносится над Марктплац.

*«Вы **все** арестованы»*.

Конец первой части.



ЗАТЕМНЕНИЕ

Как режиссёр, который контролирует всё, что происходит на экране, чтобы рассказать интересную и захватывающую историю, ведущий должен поддерживать темп игры, переходя от сцены к сцене, не затягивая повествование и оставляя за кадром всё, что не представляет интереса и не привносит в игру ничего нового.

Когда бунт на Марктплац стихнет, не описывай, как именно герои оказываются в следующей сцене, — просто продолжай рассказывать историю. Если кто-нибудь из игроков считает, что его персонаж должен получить шанс ускользнуть с окружённой Марктплац, не спорь, просто попроси этого игрока описать, как его персонажа ловят и отправляют в темницу — туда же, куда и всех остальных. Не затягивай, помни: темп повествования не должен проседать.

Часть 2. Закон и порядок

Вторая часть приключения начинается с того, что герои оказываются в тюремной камере казарм Стражи, на территории убершрейкского Плацдарма (см. «Убершрейк», стр. 47). Целый день и целую ночь в ожидании судебного разбирательства им приходится коротать в компании других драчунов. Стражники конфискуют всё оружие, обещая вернуть его, если суд не решит иначе.

Белолицые мимы охотно болтают друг с другом на языке жестов, но наотрез отказываются говорить вслух. Кроме самих героев и мимов в камере находятся размалёванные клоуны в вычурных нарядах, способные часами рассуждать о достоинствах и недостатках различных видов грима; бойкая полурослица с накладной бородой и звучным именем Герлинделаллен: *«Зовите меня Гери, и нет, я не гном — гляньте, какие у меня маленькие ручки! У гномов-то они поболе будут!»* и старик по имени Хенрот.

Хенрот — циркач, наряженный мутантом. Его лицо и руки покрыты засохшей краской, и стоит ему шевельнуться, отставшие хлопья осыпаются, усеивая всё вокруг золотистой шелухой. На правую руку Хенрота надето фальшивое щупальце, сшитое из войлока и кожи и туго набитое тряпьём. Дружелюбного персонажа он может даже угостить бренди из припрятанной в щупальце фляжки: *«Это суеверное простачьё даже не стало меня обыскивать — убоялись скверны, не иначе!»* Все с головы до ног перемазаны давлеными пирогами и уличной грязью — царящая в камере смесь ароматов пробуждает аппетит и одновременно вызывает тошноту.

Первые несколько часов пленники держатся поодиночке и парами. Среди заключённых постепенно начинают расползаться слухи о том, что судебная машина Убершрейка в данный момент выписывает арестованным горожанам штрафы и отпускает их по домам. Никто не знает, кто именно начал драку. Артисты настаивают на том, что они здесь ни при чём: *«Плохо для дела, так-то!»* Кто-то обвиняет сторонников Юнгфройда, кто-то альтдорфцев. Стражники предпочитают помалкивать — многие из них щеголяют синяками и поглядывают на драчунов с нескрываемым злорадством. Персонаж, который успешно пройдёт проверку сплетничества или наблюдательности, заметит, что все стражники — альтдорфцы, хмурые и отчего-то облачённые в сине-золотые ливреи Убершрейка.

Встать, суд идёт!

Поздним утром следующего дня герои слышат, как стражник выкрикивает их имена. На выходе из камеры на них надевают кандалы и в сопровождении внушительного эскорта выводят наружу. Если среди героев присутствует Салундра, с ней обращаются вежливее, чем с прочими, и даже не заковывают её в цепи, как всех остальных. Если среди героев есть Гуннар, солдаты перехватывают оружие покрепче и не спускают с него глаз.

Если среди героев есть Фердинанд и если он использовал магию во время драки, его не просто закуют в цепи, но и вставят в рот кляп, а среди солдат будет жрец-воин Сигмара. Как только мага выведут из казарм, жрец подойдёт к нему и, глядя прямо в глаза, прорычит: *«Дай мне хоть малейший повод, и я проломлю тебе череп!»*

Городские улочки затянуты туманной дымкой, скрадывающей звуки шагов персонажей, медленно ведомых стражниками за стены Плацдарма и далее, через Убершрейкский мост. Приближаясь к Марктплац, персонажи слышат в отдалении ропот толпы, и вот эскорт доставляет их к грандиозному каменному строению на восточной оконечности рыночной площади — городской ратуше Убершрейка (см. «Убершрейк», стр. 34).

У входа в ратушу героев уже ждёт толпа, нехотя расступающаяся перед солдатами, прокладывающими путь сквозь напирающих со всех сторон горожан, воодушевлённо вопящих и разбрасывающихся обвинениями: *«Это те самые, что убили мою корову!»*; *«Юнгфройдские прихвостни!»*; *«Всыпьте им по заслугам!»*; *«Убийцы!»*; *«Поделом вам! Альтдорфцы нас защитят!»*; *«Удачи вам!»*; *«Валите домой!»*; *«Три к одному на то, что убийство сойдёт чёртовой дворянке с рук!»*; *«Он превратил меня в змею!»* и т. п.

Героев конвоируют в помещение Вельможного двора, откуда совсем недавно представители Юнгфройда правили городом от имени своего господина. Каменные стены суда ещё испещрены отметинами, оставленными недавней битвой, а кое-где до сих пор видны следы крови, пролитой убитыми сторонниками старого герцога. Вдоль стен, выстроившись, как на параде, стоят альтдорфские солдаты, а на опоясывающих зал балконах и галереях для допущенной внутрь публики расставлены самодельные скамьи. За высокой кафедрой



восседает судья, укутанный в причудливую чёрно-красную мантию и одетый в длинный белоснежный парик. Водрузив крохотные очки на свой нос, массивный и изогнутый, словно орлиный клюв, судья обращает взор на стоящих перед ним персонажей игроков и наклоняется вперёд, чтобы повнимательнее их рассмотреть. Это достопочтенный судья Мельверт, суровый, но, как говорят, справедливый человек. По крайней мере, по меркам имперских судей…

Судья Мельверт обращается к писарю: «*Это ли обвиняемые?*» Писарь, сверяясь с записями, по очереди называет имена персонажей игроков, каждый раз делая паузу, чтобы дождаться утвердительного кивка или иного сигнала от того, чьё имя было зачитано. «*Очень хорошо. Теперь зачитайте предъявленные им обвинения*». Писарь откашливается, прочищая горло, и во весь голос зачитывает протокол: ***«Вы обвиняетесь в уничтожении частной собственности, подрыве коммерции, подстрекательстве к мятежу и беззаконному поведению, а также в убийстве»***.

Судья вновь наклоняется вперёд и, глядя на персонажей, спрашивает: «*Что скажете в свою защиту?*» Однако, прежде чем (предположительно) потрясённые герои успеют сказать хоть слово, в зале суда раздаётся звонкое «*Молчите, ни звука!*» и к судейской кафедре бросается облачённая в развевающуюся чёрную мантию женщина в белом парике. Она коротко улыбается персонажам игроков и тут же поворачивается к судье: «*Прошу прощения, Ваша честь, но мне необходимо поговорить с клиентами, прежде чем кто-нибудь из них скажет что-нибудь, о чём потом пожалеет*». Судья Мельверт смотрит на женщину в мантии, бросает взгляд на персонажей игроков и, наконец, произносит: «*Их? Осанна, ты серьёзно?*» Фыркнув и недоуменно покачав головой, он коротко ударяет своим судейским молотком: «*Суд объявляет перерыв. Хенсил, принеси-ка мне кусок пирога! Желательно не одного из тех, что побывали в драке*».

Разговор с адвокатом

В сопровождении женщины в мантии и парике персонажи игроков направляются в ближайшую комнатку для совещаний. Сунувшихся было вслед за группой солдат Осанна непреклонно выпроваживает прочь, закрывает дверь и оборачивается к героям с располагающей улыбкой: «*Влипли вы, похоже, как следует, а?*» Что ж, это ещё мягко сказано. Женщина представляется как Осанна Винанд, но сразу предлагает называть её просто Осанной.

Герои могут пройти **проверку знания (Империя) (+20)** или **проверку знания (закон) (+40)**. В случае успеха персонаж вспомнит, что Осанна — барристер, восходящая звезда рейкландской адвокатуры, которая сделала себе имя, защищая в судах интересы богатых купцов. Своё образование она получила не без содействия Церкви Верены, богини правосудия, законов и знаний — об этом говорит расшитая совами мантия Осанны.

Как правило, барристеры представляют только очень богатых клиентов, поскольку из всех адвокатов только барристеры имеют право выступать в имперских судах высшей инстанции. Используй Осанну как инструмент, который позволит игрокам раскрыть своих персонажей. Пусть она говорит с героями и отвечает на вопросы, которые неизбежно у них появятся. Если видишь, что кто-нибудь из игроков слишком затих и заскучал, Осанна, обратившись к его персонажу, сможет снова втянуть его в игру.

В определённый момент она возьмёт паузу, чтобы прочитать свиток, запрошенный у одного из судебных писарей: «*Что ж, достойный образчик литературного жанра. Они пытаются повесить на вас абсолютно всё! Здесь сказано, что вы начали драку, напали на солдат, едва не разгромили весь город и… о, боги, убили Фостена Огнедышащего! Дети никогда не простят вам этого преступления*». Если кто-нибудь из героев сообщит, что они не убивали глотателя огня, Осанна сочувственно похлопает его по плечу: «*Конечно не убивали, золотце*». У персонажей, несомненно, появятся кое-какие вопросы. Если герои спросят о реакции судьи на вмешательство Осанны, та весело засмеётся и скажет: «*У меня сложилась своеобразная репутация любительницы пропащих дел*». Ниже мы приводим перечень наиболее вероятных вопросов и наиболее уместных ответов.

Мы не нанимали тебя (и не можем позволить себе твои услуги). Кто это сделал?

Ответ Осанны на этот вопрос будет зависеть от того, как именно герои вели себя во время драки на рынке.

Если они спасли няньку и её юную подопечную от вооружённых головорезов, Осанна скажет: «*Карштадты заботятся о членах своей семьи и не забывают друзей. Мать юной Джоселин благодарит вас от всего сердца и щедро платит за мои скромные услуги*». Подробнее о Карштадтах рассказано в «Убершрейке», на странице 44.

Если герои не вступились за девочку (или попросту не заметили её), Осанна скажет «*В Убершрейке сейчас трудные времена, и правосудие в последнее время попирается слишком уж часто. Меня обычно призывают затем, чтобы уравнять чаши весов. Ваш благодетель предпочёл остаться анонимным, но если вы сумеете выбраться из этих неприятностей живьём, уверяю, что посильное пожертвование Церкви Верены не пропадёт даром*».

Кто нас обвиняет?

«*Все. И это уже подозрительно само по себе. Более того, случилось так, что я знаю одного из людей, значащихся в списках свидетелей обвинения, и этот человек слеп, как крот. Кто-то пытается повесить на вас всех собак, и нам нужно вести себя крайне осторожно. У вас явно имеются очень высокопоставленные враги… или друзья*».

Кто хочет нас подставить?

«*Не имею ни малейшего понятия*». Здесь Осанна не то чтобы врёт — скорее не говорит всей правды. Для кого-то персонажи игроков представляют опасность, а для кого-то — большую ценность. В закулисье Убершрейка действует несколько очень влиятельных игроков, и вокруг героев уже начинает сплетаться паутина интриг, одной из нитей которой является, например, Хеске Глезер (см. стр. 8).

Твоя задача — решить, кто именно подойдёт на роль таинственного и могущественного интригана. В поисках идей можешь обратиться к «Путеводителю по Убершрейку», но наиболее очевидными кандидатами на это место будут герцог Бриних Ашаффенберг (стр. 42), Хеллин Карштадт-Штампф (стр. 44), леди Кисайя фон Брунер (стр. 43), леди Эмануэлла Нахт или генерал фон Даберник (стр. 19), любой член городского совета Убершрейка (стр. 11), а то и вовсе Андреас фон Брунер (стр. 43).

Кто бы то ни был, Осанна, скорее всего, знает имя своего нанимателя, но не станет сообщать его ни героям, ни кому бы то ни было ещё.

Что ты посоветуешь?

«*Защита, выстроенная на принципе «не виновен», нам не подходит — в конце концов, в драке вы всё-таки участвовали. Вместо этого мы апеллируем к принципу «не спорю», откажемся от претензий к суду и таким образом убьём двух зайцев разом — не отвергнем обвинения и при этом не признаем свою вину. Единственное, что мы будем твёрдо отрицать, — это убийство Фостена*». Тут Осанна снова победоносно ухмыляется: «*Приговором всё равно был бы тяжкий штраф или каторга в Серых горах, но у меня в рукаве кое-что припасено: дело в том, что суд недавно получил официальное указание посо-*

действовать Страже, ряды которой в последнее время сильно поредели, и вы могли бы искупить свою вину беспорочной службой городу…»

Если кто-нибудь из персонажей удивится, зачем суду отправлять их на службу в Стражу, если они при этом числятся преступниками, Осанна лишь весело рассмеётся: «*Вы, видимо, давно не сталкивались с нынешней Стражей? Это сборище худших отбросов альтдорфского Штатного войска, и сборищем этим командуют самые отборные недотёпы Империи. Вы, учитывая ваш опыт, легко туда вольётесь и быстро отработаете установленный судом срок. Кроме того, всегда полезно иметь в Страже своих людей, которым не наплевать на Убершрейк и его жителей*».

Если кто-нибудь из персонажей пройдёт **проверку знания (закон)**, он поймёт, что что-то здесь нечисто (в большинстве имперских судов принцип «не спорю» вообще не применяется), но последующая **проверка интуиции (+20)** позволит понять, что Осанна не замышляет ничего коварного и говорит совершенно искренне и честно (насколько вообще может быть искренним и честным человек её профессии).



ОСАННА ВИНАНД

Осанна Винанд, пепельноволосая сероглазая женщина тридцати с небольшим лет, провела немало дел в суде и является очень опытным и довольно известным барристером. Она носит белоснежный парик и пышную, искусно шитую золотом адвокатскую мантию с узорами в виде сов. Осанна очень умна и прекрасно разбирается не только в законах и делопроизводстве, но и ораторском искусстве.

Осанна — верная последовательница Верены и искренне верит, что лучшие законы — справедливые законы. Время от времени ей требуется помощь тех, кто готов нести правосудие того типа, которое вряд ли одобрил бы хоть один из судов Империи.

В ответ на любые возражения Осанна сообщит, что герои, конечно, не обязаны следовать её советам и могут положиться на милость суда, но непременно добавит: «*Если вас признают виновными в смерти Фостена Огнедышащего, вас казнят. Если вам каким-то чудом удастся отбрехаться от убийства — это при условии, что суд вообще даст вам слово, — от остальных обвинений вы точно не отвертитесь, а за них вас приговорят по меньшей мере к паре лет каторжных работ где-нибудь у подножия Серых гор. Места там не самые приветливые, и каторжане нередко погибают от рук бесчинствующих зеленокожих задолго до окончания срока наказания*».

Если персонажи игроков примут помощь Осанны, она попросит их молчать и открывать рот, только если судья обратится к ним непосредственно.

Если среди персонажей игроков присутствует Салундра, Осанна сообщит, что она, будучи аристократкой, имеет право обращаться к суду, но проблема здесь в том, что на время отсутствия в городе официально назначенного правителя все попавшие под суд аристократы оказываются в юридической «серой зоне». Осанна порекомендует Салундре просить суд о снисхождении и предложить городу свои услуги в качестве опытной воительницы — если Салундра добровольно вызовется служить в Страже, её спутников, скорее всего, будет ожидать тот же самый сравнительно мягкий приговор.

Персонажи игроков могут заподозрить, что их подставили, и Осанна в ответ на подобное предположение лишь согласно кивнёт — всё указывает на то, что так оно и есть. Некто очень влиятельный определённо желает, чтобы герои служили в Городской страже Убершрейка. Если герои выкажут явное намерение сделать какую-нибудь глупость, для того чтобы избежать этой участи, Осанна заметит, что насилие — это не выход, особенно если на стороне противника подавляющее численное превосходство, а сами герои безоружны и вдобавок закованы в кандалы.

Как только все персонажи игроков получат ответы на все интересующие их вопросы и будут готовы предстать перед судом, Осанна выйдет за порог, объявит, что защита готова продолжать процесс, и вновь проводит героев пред грозные очи судьи.

Если персонажи игроков последуют полученному от барристера Винанд совету и позволят ей вести процесс, Осанна сообщит суду, что герои не протестуют против предъявленных обвинений, но тут же уточнит, что её подзащитные, во-первых, не начинали драку, во-вторых, действовали исключительно в рамках самозащиты и, в-третьих, совершенно точно и бесспорно не убивали Фостена Огнедышащего. В качестве доказательства она преподносит тот факт, что ни один из героев не владеет арбалетом — оружием, из которого был застрелен глотатель огня (естественно, если у кого-нибудь из них арбалет всё-таки есть, она не станет использовать этот аргумент).

Если Салундра настоит на том, чтобы выступить перед судом, барристер кивнёт и с вежливой улыбкой пригласит её выйти вперёд. Чтобы показать себя с лучшей стороны, ей предстоит **пройти проверку обаяния (+20)**.

В случае успеха Салундре удастся произвести на судью благоприятное впечатление — ей это обязательно зачтётся, если в будущем она вновь влипнет в какие-нибудь неприятности. В случае провала судья попросту проигнорирует её слова.

Выслушав речь Салундры (если она вообще решит выступить с речью), судья обратится с вопросом к каждому из присутствующих героев. На этот вопрос игрокам предстоит ответить — ещё одна возможность раскрыть новые грани своего персонажа.

Салундра: «*Итак, леди фон Дракенбург, ответьте-ка мне, что сказал бы ваш лорд-отец, узнав, что именно его благородная дочь считает достойным времяпрепровождением?*»

Гуннар: *«И каким же именно образом разрушение нашей Марктплац способствует исполнению Клятвы Убийцы Чудовищ?»*

Мольрелла: *«Как же ты, милое дитя, оказалась в такой ужасной ситуации? С трудом верится, что ты могла пойти на подобное по собственной воле!»*

Фердинанд: *«Знаешь ли ты, какое наказание полагается за злоупотребление магией? Насколько мне известно, с отрезанным языком непросто произносить заклинания. Что ты расскажешь своему наставнику об этом происшествии?»*

Эмрис: *«Я не слишком хорошо знаком с эльфами, мастер Эмрис. Ваш народ всегда устраивает беспорядки, когда дела идут вразлад?»*

Эльза: *«Вы нашли себе странную компанию, фройляйн Зиглобен. Я наслышан о вашем семействе — что бы сказала ваша матушка?»*

Если кто-то из персонажей совершил во время драки на Марктплац что-нибудь примечательное, судья может упомянуть об этом в своей напутственной речи. Так, например, если герои дрались с головорезами, Мельверт задаст им такой вопрос:

«Вы утверждаете, что не убивали Фостена, но мне докладывают, что вы убили кое-кого другого. Что произошло?»

Как только судья покончит с вопросами и ответами, он махнёт рукой барристеру и о чём-то коротко с ней посовещается. Наконец он обратится к залу:

«Весьма маловероятно, что те, кого мы видим перед собой, в действительности задумали и решились в одиночку разгромить всю Марктплац. Кроме того, мы склонны отметить, что они не стали досаждать суду, сотрясая воздух пустыми уверениями в собственной невиновности, а посему мы намерены проявить милосердие!»

Если Салундра предложила свои услуги Страже, он упомянет об этом и завершит приговор следующими словами: *«Внимательно изучив обстоятельства дела, а также все представленные доказательства, я пришёл к следующему выводу: тот, кто виновен в нарушении общественного порядка, должен внести свой вклад в его восстановление. Посему я приговариваю вас всех к службе в Страже на срок не более трёх лет, дабы вы могли искупить свою вину перед славным городом Убершрейком. Приговор вступает в силу с завтрашнего утра. Недобросовестное несение службы будет расценено как измена Империи, наказанием за которую* ***служит смертная казнь****. Именем Верены, по слову моему, да будет так. Дело закрыто. Хенсил, принеси-ка мне стаканчик борделосского!»*

Осанна улыбается персонажам игроков и отвешивает им лёгкий поклон. Если кто-нибудь из героев недоволен приговором, она тихонько замечает: *«Три года службы под надзором суда куда лучше виселицы. Кроме того, дайте мне немного времени, и я постараюсь скостить этот срок. Лично меня этот приговор более чем устраивает»*. Что, впрочем, неудивительно, если учесть, что это именно то, чего просил её неведомый наниматель.

Здесь заканчивается вторая часть.

Избранные Гримнира

Убийцы чудовищ клянутся искать смерти в бою с опаснейшими из врагов своего народа, но смысл их Клятвы не в том, чтобы умереть, а в том, чтобы восстановить свою поруганную честь. Тонкость в том, что, нарушая другие клятвы, честь не восстановишь. Прославленные короли — убийцы чудовищ из карака Кадрин на протяжении пяти поколений несут на своих плечах тяжкое бремя сразу двух противоречащих друг другу клятв — Клятвы Короля и Клятвы Убийцы Чудовищ. Судья Мельверт знает об этом и потребует от Гуннара принести присягу городу, чтобы Клятва Убийцы Чудовищ не мешала ему нести службу в Страже.



Часть 3. Курс молодого бойца

Третья часть начинается с того, что Осанна желает персонажам удачи на новом месте службы. Находятся они при этом на Плацдарме, у казарм Стражи — солдаты привели их туда сразу после окончания судебного заседания. Прежде чем распрощаться, Осанна обращается к персонажам игроков: «*Я понимаю, что вы, вероятно, считаете приговор суда несправедливым, но пути моей Владычицы неисповедимы — быть может, вы сейчас находитесь именно там, где и должны быть? В любом случае, то, что вы вынесете из этих… событий, зависит только от вас самих*». На случай если героям вновь понадобятся её услуги, Осанна сообщает, что её контора находится в восточном конце Купеческого квартала, «в двух шагах от денежек Моргензайте».



Теперь ты в страже!

На пороге казарм появляется несколько стражников, готовых проводить персонажей игроков внутрь. Как только те подходят ближе, сопровождающие героев альтдорфские алебардисты узнают их и, конечно, не упускают возможности вволю позубоскалить: «*Нравится на новом месте, а, Констанц?*», «*Цвета Убершрейка очень тебе **идут**, Вильгельм!*» и т. п. Стражники, явно задетые насмешками, в долгу не остаются: «*Идите-ка займитесь чем-нибудь полезным — сдохните от рук зеленокожих, например!*»

Без всяких церемоний стражники хватают героев, заводят их в казармы и, бормоча под нос неразборчивые ругательства, оставляют, по-прежнему закованных в кандалы, перед дверью, на которой каждый, владеющий умением разбирать буквы, может прочесть табличку «Капетан». Из-за двери раздаётся чистое и звонкое: «*Входите!*» Внутри, в просторном кабинете, стоит, откинувшись назад и опершись на огромный рабочий стол, **капитан Городской стражи Андреа Пфеффер**. Персонажи игроков безо всякого труда узнают в ней женщину, арестовавшую их накануне на Марктплац. Если кто-нибудь из героев успешно пройдёт расширенную проверку знания (Империя), он сможет припомнить, что Андреа — свежеиспечённый капитан, назначенный на свой пост вскоре после свержения Юнгфройдов. А при более высоком уровне успеха — что происходит она из служилого мидденландского рода, но при этом прибыла в Убершрейк в составе Штатного войска Альтдорфа.

Капитан Пфеффер представляется и ожидает, что персонажи игроков представятся в ответ. В ходе знакомства она пристально рассмотрит героев и высвободит их из кандалов. С Салундрой Андреа будет вести себя вежливее, чем с остальными, но не слишком — капитан Пфеффер и сама дворянка, хотя по виду так сразу и не скажешь. Как только с любезностями будет покончено, капитан снова оглядит персонажей игроков и, явно чем-то сбитая с толку, тряхнёт головой, словно отгоняя какие-то мысли. Прочти или перескажи своими словами следующий текст: «*В странные времена мы живём. Я прошу стражников, а мне присылают… вас. Как вы могли уже заметить, боевой дух вверенных мне войск чрезвычайно низок. Но это и не удивительно, если вспомнить, что все они — отборнейшие альтдорфские подонки, напялившие форму и твёрдо уверенные, что они слишком хороши для службы, которую ненавидят всем своим сердцем*». Кто-то стучит в дверь, и Пфеффер, прервавшись, приглашает прибывшего войти. «*А, как раз вовремя. Это сержант Руди Клампенклюг. Он будет вашим командиром, пока вы служите в Страже. Его слово — единственное, что отделяет вас от казни за пренебрежение служебным долгом, поэтому, полагаю, лучше вам стать с ним добрыми друзьями. Я не дура —*

Андреа Пфеффер

Капитан Пфеффер — это молодая девушка с роскошной гривой медно-рыжих волос и голубыми глазами оттенка холодной стали. В свои двадцать с небольшим лет она занимает чрезвычайно ответственную должность, но для тех, кто хорошо знаком с историей её семьи, назначение Андреа на пост капитана Городской стражи Убершрейка не стало неожиданностью: Пфефферы веками сражаются в первых рядах армий Империи. Андреа очень прямолинейна и обладает типично солдатским грубоватым чувством юмора. Она терпеть не может оправданий, но прекрасно понимает, что для решения некоторых проблем требуется гибкий тактический подход. Любой, кто посмеет бросить тень на репутацию Стражи, рискует испытать на себе её гнев.



Играй персонажей ведущего

Ты — ведущий, и твоя работа — изображать персонажей, с которыми взаимодействуют персонажи игроков, будь то идеалистично настроенный капитан Стражи или беспринципное чудовище вроде Клампенклюга. Сделать каждого такого персонажа уникальным и интересным — задача непростая, но очень интересная. Некоторые ведущие используют разные голоса, интонации и акценты, копируя манеру речи запомнившихся персонажей фильмов и сериалов. Другие привносят в поведение своих персонажей характерные черты — кусают губы, покашливают, заикаются, хмурят брови и т. п. Как вариант, можно использовать какой-нибудь реквизит, например надевать очки или шляпы или вертеть в руках какие-нибудь предметы. Правильных и неправильных способов тут нет. Экспериментируй, подбирай то, что работает, то, что заставляет игроков воспринимать твоих персонажей как разных личностей со своими собственными целями, мотивами, надеждами и мечтами. Чем более хара́ктерными получатся твои персонажи, тем более глубокой и запоминающейся будет ваша игра.

помните об этом, и мы с вами поладим. Делайте так, как велит сержант, не позорьте Стражу и будьте осторожны: в Убершрейке нынче неспокойно. Да хранят вас Ульрик, Сигмар и Верена. Свободны».

Выйдя из кабинета капитана, сержант Руди Клампенклюг повторно представляется персонажам игроков: «*Зовите меня Руди. Чуть что, крайний всегда сержант, а? Что ж, думается мне, первым делом вы захотите получить назад свои пожитки*». После того как героям выдадут конфискованные при аресте вещи, Руди продолжит: «*Мы подберём вам форму Стражи или выдадим нарукавные повязки, если вы захотите нести службу в собственном платье*». Он показывает героям казармы, оборудованные сундуками для хранения личных вещей и койками, где спят квартирующие в казармах стражники. «*Что ж, ладно, тут лучше особо не болтать — вокруг полно ушей, понимаете, о чём я? Захотите почесать языком и обсудить служебные обязанности — заглядывайте сегодня на закате в «Крикливого ворона»*». У персонажей есть несколько часов на то, чтобы сообщить друзьям о сложившихся обстоятельствах, устроиться на новом месте и, если им что-то нужно, сходить за покупками. Герои, которые захотят разузнать что-нибудь о своём новом знакомце Клампенклюге, могут пройти **проверку сплетничества (–20)**, однако даже в случае успеха удастся выяснить только тот факт, что Руди служит в Страже вот уже несколько десятков лет — остальные подробности о своём прошлом Клампенклюг спрятал слишком хорошо.

«Крикливый ворон» — это небольшая таверна ровно на таком удалении от Тойфеля, чтобы считаться заведением классом повыше, чем льнущие к реке портовые кабаки. Приватность общения обеспечивают просторные альковы. Под потолком таверны клубится густой дым, а главный зал едва освещён редкими огоньками настенных подсвечников и расставленных на столах свечей. Клампенклюг, устроившийся в одном из полускрытых занавеской альковов, подзывает героев взмахом руки и просит официантку Этелинд принести всем по кружечке пива. Играя Клампенклюга, постарайся вызвать у персонажей игроков расположение: пусть героям понравится их новый сержант — тем сложнее им будет принять поведение, которое он вскоре продемонстрирует. Во время разговора Клампенклюг непременно отпустит замечание в таком духе:

«Видите ли, существует два Убершрейка. Один из них дневной — его вы хорошо знаете, а другой ночной. Юнгфройды делали всё возможное, чтобы держать городские тени в узде, но теперь Юнгфройдов нет. Люди просто берут и исчезают, переезжают, как мы тут говорим, «вниз по Тойфелю» — это, знаете ли, когда кто-то плыть плывёт, а дышать не дышит. Ну так вот, дело наше — присматривать за тем, что творится в самых дрянных уголках Убершрейка. На Холм мы, понятное дело, не суёмся, о нет, друзья, Моргензайте не для таких, как мы. Нам самое место в Доках, среди тамошнего отребья. На Плацдарме тоже лучше не расслабляться: там сейчас целая куча альтдорфцев — ничего хорошего от них не жди. А моих дружков почитай что и не осталось — кто сгинул, кто болтается на стенах вместе с другими лоялистами. Так что если не считать меня, капитана да ещё кое-кого из надёжных ребят, рассчитывать вам больше не на кого. Но не тушуйтесь, я, так и быть, схожу с вами в пару патрулей, покажу, что тут к чему».

Вечер проходит весело и непринуждённо. Прощаясь, Клампенклюг желает героям хорошо отдохнуть и назначает встречу на завтрашнее утро у входа в городскую Таможню (см. «Убершрейк», стр. 26). «*Было время, когда ты ходил в патруль либо днём, либо ночью, но те времена позади: сейчас каждый три дня ходит в день, три дня — в ночь*».



РУДИ КЛАМПЕНКЛЮГ, СЕРЖАНТ СТРАЖИ

Седеющий грубиян, давно разменявший шестой десяток лет, с седой нечёсаной бородой и широченной желтозубой ухмылкой. Руди — опытный притворщик, способный любого заставить поверить в то, что он, сержант Клампенклюг, человек безобидный и по-отечески добродушный. Однако на самом деле он хитроумный подонок, чуждый всякого представления о морали.

Клампенклюг на протяжении долгих лет был сторонником Юнгфройдов — он делал для них грязную работу, защищал их интересы, но всегда был достаточно осторожен и предпочитал держать свои политические взгляды при себе.

Почуяв ветер перемен, Клампенклюг одним из первых порвал со своими бывшими покровителями, во всеуслышание провозгласил Юнгфройдов подонками и негодяями, принялся помогать альтдорфцам ловить лоялистов и, стоит заметить, весьма в этом преуспел (что, впрочем, неудивительно, если учесть, скольких из них он знал лично).



ВЕТВЯЩИЕСЯ ДОРОЖКИ

До сих пор «Уличный патруль» развивался линейно, и одна сцена шла за другой в установленном порядке. Последующие сцены и сцены из четвёртой части (**«Неспокойный город», см. стр. 21**) можно играть практически в любом порядке. Например, сначала можно сыграть ***«Штраф за ротозейство»*** и ***«Пожар!»***, затем познакомить героев с Юджином Пехфогелем из ***«Пропавшего без вести»***, а затем вернуться к ***«Битве цветов»***. Единственное значительное исключение из правил — ***«Награда!» (см. стр. 20)***, которую следует провести уже после нескольких более или менее успешно сыгранных сцен. При желании ты можешь вводить свои собственные сцены, идеи которых можно почерпнуть, например, из приведённых в конце книги сценариев.

Патруль

На следующий день Клампенклюг проводит персонажей игроков по улочкам Тойбрюке, прибрежного района города, который местные жители чаще всего называют просто Доками. Он показывает им тёмные переулки, в которых по ночам собираются преступники, и заодно несколько мест, где были совершены самые зверские на его памяти убийства. Опиши игрокам несколько тамошних заведений (см. «Убершрейк», стр. 24) и не забудь упомянуть неистребимое рыбное и речное зловоние.

Трущобы в северо-западной части Убершрейка, неподалёку от Чёрной Скалы — настоящее царство отчаянной и безнадёжной нищеты, и Клампенклюг посоветует героям вести там себя осторожнее, поскольку имеющееся у каждого из стражников снаряжение стоит больше денег, чем любой из местных обитателей видит за год.

Каждая из описанных далее сцен необходима для того, чтобы показать, как именно работает Стража Убершрейка и насколько основательно на самом деле прогнило нутро старого сержанта. Капитан Пфеффер сделала одну из нехарактерных для неё ошибок, доверившись Руди Клампенклюгу, но он одним из первых отрёкся от Юнгфройдов, оказался едва ли не единственным оставшимся в городе опытным стражником, и к тому же чем-то напомнил Андреа её старого любимого дядюшку.

Между сценами можешь вставлять описания того, как персонажи живут своей жизнью, в основном состоящей из изнурительных дневных и ночных патрулей по улицам Убершрейка. Если у тебя есть под рукой «**Книга правил**», можешь использовать правила промежуточных событий.

Штраф за ротозейство

Прогуливаясь по небольшому портовому рынку в одну из своих дневных смен, герои могут пройти **проверку наблюдательности**. Тот, кто добьётся успеха, заметит, как воришка срезает у прохожего кошель и бросается наутёк, и сможет успеть ринуться в погоню. Поймает карманника герой, получивший самый высокий уровень успеха в результате **расширенной проверки атлетики**. Сержант Клампенклюг, борясь с одышкой, воскликнет: *«Отличная работа!»*, прикарманит половину отобранных у вора монет, а затем вернёт кошель владельцу. *«Это штраф за то, что прошляпил собственный кошель!»* Если кто-нибудь из персонажей игроков возмутится, Клампенклюг одёрнет его и напомнит, что *«если бы не мы, раззява бы вообще распрощался со своими денежками!»*, а затем подмигнёт и с заговорщицкой улыбкой вручит каждому персонажу по шиллингу.

Пожар!

Патрулируя Доки однажды вечером, герои почувствуют в воздухе запах дыма. Завернув за угол, они увидят, что жилой дом с мясной лавкой на первом этаже охвачен огнём, причём внутри, судя по крикам о помощи, находятся люди. Снаружи, глазея на разгорающееся пламя, в нерешительности толпится народ. Клампенклюг мерит горящий дом оценивающим взглядом, пожимает плечами и, бросив через плечо *«Пожары — не наша забота»*, отправляется дальше.

Если герои захотят вмешаться, Клампенклюг не будет им мешать, но при этом и пальцем не пошевелит, чтобы помочь. Вместо этого он возьмёт в ближайшей таверне кружку эля и устроится неподалёку, наслаждаясь зрелищем со стороны. Позволь героям пройти любые проверки, которые сочтёшь уместными: например, **проверка лидерства** или **запугивания** позволит расшевелить толпу и организовать пожарную цепочку от реки к дому.

Если кто-нибудь из героев захочет войти в горящий дом и спасти оставшихся внутри людей, ему придётся пройти **проверку хладнокровия**, чтобы решиться шагнуть прямо в огонь. Для того чтобы вызволить несчастных из западни, потребуется 3 раунда.

Пока герой находится внутри горящего дома, он должен каждый раунд проходить **проверку атлетики**. В случае провала он будет *охвачен огнём (1)* (см. описание этого состояния в «**Памятке по физическим состояниям**»). Если герои предварительно организуют пожарную цепочку, сложность этой проверки будет **заурядной (+20)**.

Нарбе Дитвин

Вытащив людей из огня, герои получат модификатор +10 ко всем **проверкам**, связанным с **харизмой**, до конца своей службы в Страже при невраждебном взаимодействии с простыми жителями Убершрейка. Иными словами, этот модификатор будет действовать при проверке, скажем, **обаяния**, но никак не **запугивания**. Одним из спасённых героями людей будет Нарбе Дитвин — костлявый



мужчина средних лет с приметным шрамом на правом глазу и серьёзно обожжённой левой рукой. Едва придя в себя, он тут же примется помогать тушить пожар. Второй раз герои услышат имя Нарбе Дитвина в пятой части этого приключения (см. «Заключённый и стражница», стр. 25).



Расследование

Если персонажи захотят расследовать это происшествие, они могут пройти **расширенную проверку сплетничества**. В случае успеха местные жители припомнят, что незадолго до пожара слышали крики и звуки борьбы. Уровень успеха +2 и выше позволит отыскать свидетеля, который видел, как здание поджигали какие-то люди в плащах и масках, но затем на улице вспыхнула короткая, но яростная потасовка, и неизвестные поспешно ретировались. На этом расследование зайдёт в тупик, но героям выпадет шанс подбить итоги в пятой части приключения.

Битва цветов

Персонажей игроков вызывают для усмирения массовой драки в «Кривом молотке» (см. «Убершрейк», стр. 25): Герт Хундер, бармен, в этот раз не смог справиться своими силами. На первый взгляд, в драке участвует группа городских стражников, несколько случайных посетителей и небольшой отряд солдат в красно-синих ливреях Альтдорфа. Основные правила приличной барной потасовки пока соблюдаются — все дерутся на кулаках, без оружия. Если герои захотят вмешаться и прекратить драку, Клампенклюг посоветует подождать её окончания, *«а потом просто арестовать тех, кто лежит, за нарушение общественного порядка»*. Если персонажи не прислушаются к его совету, он не станет им мешать — просто возьмёт кружку эля и устроится поудобнее.

Простые посетители покинут помещение сразу после того, как герои прикажут прекратить драку, а вот с альтдорфцами придётся разбираться отдельно. Солдат перестаёт драться, потеряв хотя бы 4 пункта здоровья, а сама драка стихнет, как только герои выведут из строя третьего солдата. Количество солдат равно количеству персонажей игроков + 3, и все они обладают параметрами **буйной толпы** (см. стр. 10), за исключением **ББ 45**. Кроме того, некоторые из солдат являются членами Круга Невредимой Плоти (см. «Убершрейк», стр. 62) и впоследствии могут попробовать привлечь героев в свои ряды. При желании герои могут попытаться прекратить драку иным, не насильственным путём, например прибегая к навыкам обаяния или запугивания. Как бы то ни было, если персонажам удастся прекратить драку быстро и эффективно, не разгромив при этом весь бар, они заслужат признательность Крестов (см. «Убершрейк», стр. 25), что может оказаться полезным в ходе событий *«Верного дельца»* (см. стр. 23).

Деловой разговор

Патрулируя ночные Доки, герои видят, как бандиты пытаются ограбить купца. При виде стражников бандиты ошарашенно переглядываются, а в глазах купца появляется лучик надежды. Клампенклюг в сопровождении героев встаёт между бедолагой и громилами и грозно вопрошает: *«Что здесь происходит?»* Без особого интереса выслушав мольбы купца о помощи, Клампенклюг оборачивается к вожаку бандитов. Тот некоторое время смотрит на сержанта, а затем нехотя бурчит: *«Он задолжал портовый сбор»*. Клампенклюг понимающе кивает и снова оборачивается к купцу: *«Что ж, дружище, всем будет лучше, если ты просто заплатишь то, что должен»*. Затем бросает на вожака бандитов долгий испытующий взгляд и с нажимом произносит: *«Хороший совет для всех присутствующих, а?»* Потом улыбается, отворачивается и отправляется дальше, показав героям знаком, что им надлежит идти следом. В ночной тишине персонажи игроков могут слышать, как бандиты продолжают избивать бедолагу-купца. Клампенклюг твёрдо настоит на том, чтобы никто из героев не вмешивался в происходящее: *«Хотите ему помочь, да? Что ж, перейти дорожку Гильдии Докеров — недурной способ самоубийства, понадёжнее многих, как мне кажется. Не переживайте вы так, они его не убьют, просто немного поколотят, получат свои денежки, а потом поделятся с бедными стражниками, чтобы те и дальше позволяли им спокойно делать свои дела»*.

Персонажи игроков, которые захотят провести своё (как можно более аккуратное) расследование, выяснят, что капитан Пфеффер понятия не имеет о делишках между Гильдией и Стражей, а если ей об этом доложить, впадёт в дикую ярость. Тем не менее найти доказательства будет очень непросто: Клампенклюг скользкий и крайне осторожный тип. Тот, кто привлечёт внимание капитана к этому делу, очень разозлит сержанта. С виду он останется дружелюбным малым, но непременно постарается избавиться от персонажа при первой же возможности. Герой, который захочет в долю, заработает сержантское одобрение и обеспечит себе небольшой доход в размере 3 шиллингов в неделю.

Награда!

Эта сцена служит своеобразным эпилогом к третьей части, а потому её нужно сыграть после хотя бы нескольких описанных выше дел (как вариант — после одного из дел, описанных в четвёртой части приключения). Персонажей игроков и сержанта Клампенклюга вызывают на торжественное построение с участием капитана Пфеффер и большого количества других стражников. Капитан Пфеффер вручает Клампенклюгу медаль и полный кошель серебряных шиллингов за «решительность и отвагу на службе Убершрейку». Эпизоды, в которых сержант якобы проявил отвагу и решительность, — это пересказанные Клампенклюгом подвиги персонажей игроков. Вот сержант организует пожарную цепочку и выводит людей из огня (см. «Пожар!»), вот он разнимает массовую драку с альтдорфскими солдатами (см. «Битва цветов»), а вот находит логово Тойфельского Чудища (см. «Пропавший без вести» в четвёртой части приключения). Настоящий герой! Клампенклюг принимает медаль и кошелёк и добавляет: *«Да, непросто было совершать все эти подвиги, да ещё и следить за новобранцами, но ничего: пока я жив, беззаконию и несправедливости в Убершрейке не бывать!»* или любую другую фразу из тех, за которые героям захотелось бы его придушить, а затем широко ухмыляется и с довольным видом подбрасывает на ладони гулко звякающий кошель.

Часть 4. Неспокойный город

Через несколько недель службы в Страже герои окончательно поймут, что защита простых жителей Убершрейка их новых сослуживцев волнует меньше всего. Большинство из них — альтдорфские солдаты, которые склонны считать своё назначение в Стражу не иначе как понижением в звании. «Наставления» Клампенклюга сводятся к тому, что дело настоящего стражника — не защищать закон, а поддерживать *статус-кво*, а служебное положение ему необходимо только для того, чтобы было сподручнее обеспечивать собственное благосостояние. Рано или поздно он позволит героям патрулировать улицы самостоятельно, но при этом будет требовать от них ежедневного рапорта — утром (после ночного патруля) или вечером (после дневного) он будет ожидать их в «Крикливом вороне». Помимо рапорта герои должны отстёгивать ему долю от собранных за смену поборов (вне зависимости от того, берут герои взятки или нет).

Персонажей игроков, не понимающих прямых намёков, рано или поздно вызовет капитан Пфеффер, которая в самых жёстких и недвусмысленных выражениях отчитает их за *«пренебрежение служебным долгом»* и напомнит о довлеющей над ними угрозе смертной казни. Клампенклюг будет присутствовать при разговорах героев с Пфеффер и делать всё возможное, чтобы рассказы об истинном положении вещей до неё не дошли.

Несмотря на это, простые люди со временем начнут воспринимать героев как служителей закона и порядка и станут обращаться за помощью непосредственно к ним. Собственно, два из трёх описанных далее дел найдут героев сами, а вот за третье они могут взяться уже по личным причинам…

Пропавший без вести

К патрулирующим Доки героям осторожно приближается бедный, одетый в грязные лохмотья мальчишка, который утверждает, что его отца похитили. Он представляется Юджином Пехфогелем и утверждает, что его отец ни за что не бросил бы свою семью. **Проверка интуиции (+20)** покажет, что мальчик говорит совершенно искренне. Юджин сообщает, что его отец Райкерт Пехфогель однажды ночью вышел «удобрить землю» и не вернулся. Семья Пехфогелей проживает под мостом через Тойфель, в Дункельфойхте (см. «Убершрейк», стр. 30). Если герои поверят мальчишке и согласятся начать расследование, тот проводит их к своей матери Маглин которая будет до глубины души поражена, увидев стражников, которым не наплевать на постигшее их несчастье. Со слезами на глазах она подтвердит рассказ сына и повторит, что Райкерт — хороший семьянин и верный муж.

Если персонажи игроков захотят собрать больше информации, они могут опросить местных жителей — для этого им придётся пройти **расширенную проверку сплетничества.** В случае провала им расскажут, что отец Юджина ввязался в какое-нибудь рискованное дело и проиграл. В случае успеха вскроется кое-что интересное: оказывается, Райкерт Пехфогель — лишь один из более чем десятка пропавших в последнее время людей. Уровень успеха +2 и выше позволит выяснить, что среди пропавших числятся не только нищие обитатели Дункельфойхта, но и вполне респектабельные граждане города — портовые рабочие, купцы и даже двое стражников из прежней Стражи! Из-за суматохи, вызванной свержением Юнгфройда, эти исчезновения остались незамеченными: люди решили, что их убили как лоялистов. Если герои обратятся к Клампенклюгу, он даже не подумает помогать «каким-то несчастным нищим» и добавит, что не будет против, если бедняки станут пропадать хоть каждый день. Однако если персонажи расскажут ему об исчезновении уважаемых и состоятельных горожан, он поведёт себя совсем иначе: велит им бросить это дело подобру-поздорову и ради собственного же блага забыть о тех, кто был убит во время свержения Юнгфройдов. Успешная **проверка интуиции** позволит понять, что сержант знает куда больше, чем говорит; по правде говоря, он лично приложил руку к устранению некоторых из пропавших без вести людей.

Если персонажи продолжат расследование, невзирая на приказ Клампенклюга, они выяснят, что пропавших в большинстве своём в последний раз видели в Доках, причём именно в окрестностях моста. Если герои захотят обследовать этот район, им придётся пройти **расширенную проверку наблюдательности**. В случае провала они привлекут внимание Барон — преступного главаря и фактической правительницы Дункельфойхта. Она решит, что герои расследуют одно из преступлений, совершённых её людьми, и пошлёт банду громил, чтобы отучить персонажей совать нос не в своё дело. Количество громил равно количеству персонажей игроков + 1, и они не стремятся убивать: мёртвые стражники привлекают слишком много ненужного внимания. Как следует поколотить — дело другое, ну а если кто-нибудь в процессе всё-таки погибнет… Что ж, бывает и такое. Вмешательство громил Барон может навести персонажей игроков на мысль о том, что она имеет какое-то отношение к исчезновению Пехфогеля, но все, кого герои попытаются расспросить, в один голос будут утверждать, что у Райкерта не было врагов и что он никогда не вёл с преступниками никаких дел.



Громилы Барон

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	30	30	40	30	30	30	30	30	30	12

Черты: оружие +6

Если же проверка наблюдательности окажется успешной, герои заметят привязанную к шаткой пристани брошенную лодку. Часть деревянного корпуса судёнышка разломана в щепки, как если бы кто-то, обладающий огромной силой, попросту вырвал здоровенный кусок борта. Уровень успеха +2 и выше приведёт героев к пирсу, на котором явно случилась драка: на дереве до сих пор видны отметины гигантских когтей, а кое-где столбы и стены покрыты пятнами и разводами, как если бы дерево и камень вдруг расплавились и потекли, словно воск… **Проверка знания (тролли) (+40)** позволит распознать эффект воздействия троллиной отрыжки.

Проницательные герои рано или поздно придут к выводу, что виновником исчезновений является некое чудовище, скорее всего, тролль, и будут совершенно правы. В Тойфеле под мостом завёлся на редкость сообразительный речной тролль, который выходит на охоту только по ночам, когда вокруг никого нет. Однако без доказательств никто

в это не поверит — тролли вполне справедливо слывут существами исключительно тупоумными и несдержанными. Конечно, кое-кто видел чудовище своими глазами, но разве у Стражи нет дел поважнее, чем прислушиваться к разным вздорным сплетням? Чтобы выманить тролля из воды, героям придётся пойти на хитрость, например подкинуть чудовищу приманку (сойдёт любое относительно крупное живое существо, не имеющее при себе способствующих несварению твёрдых и острых железяк). Однако не стоит загонять игроков в настолько узкие рамки — сработать может практически любой достаточно разумный план. Как бы то ни было, героям, возможно, придётся провести в засаде немало времени — чуткое и коварное чудовище показывается из воды только в самые тёмные и безлунные ночи.

Схватка с Тойфельским Чудищем в любом случае состоится где-то в Тойбрюке, ночью, на осклизлой прибрежной брусчатке или промокших насквозь досках какого-нибудь причала, под тихий плеск речных волн. Схватка будет происходить в тумане, из-за которого **проверки дистанционных атак** будут **трудными** (**–10**). Не жалей мрачных красок: пусть герои видят, что дело им предстоит крайне непростое, и в каждом шорохе слышат скрежет огромных когтей.

Оружием Чудищу служит ржавый заострённый о камни якорь и, конечно, собственная клыкастая пасть. Сражаться оно будет до тех пор, пока его здоровье не снизится до 20 или пока ему не удастся убить кого-нибудь из персонажей игроков. Как только это случится, тролль нырнёт в реку и уплывёт прочь (тело убитого — если кому-нибудь из героев не повезёт — послужит чудовищу славным полуночным ужином).

Даже если персонажи игроков не одолеют Тойфельское Чудище, а только ранят его, свидетели битвы (которые немедленно явятся посмотреть, кто там так яростно шумит и ревёт на берегу реки) обязательно разнесут весть о тролле по всему городу, а капитан Пфеффер (и даже сержант Клампенклюг) неожиданно отнесутся к рапорту героев очень серьёзно. Вокруг моста и в Доках выставят усиленные посты, и Тойфельское Чудище вскоре попросту покинет небезопасный теперь город (кто знает, возможно, героям рано или поздно предстоит столкнуться с ним вновь). Если персонажам игроков каким-то образом удастся убить Чудище, простой народ Убершрейка проникнется к ним искренним почтением. Если же среди убийц тролля будет Гуннар Хрольфссон, городские гномы признают его подвиг, изменят своё к нему отношение и даже начнут уважительно кивать на улицах в знак приветствия (это сильно поможет героям во время расследования следующего дела).



ТОЙФЕЛЬСКОЕ ЧУДИЩЕ, ХИТРЫЙ РЕЧНОЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	15	55	45	20	15	15	30	20	5	38

Черты: амфибия, броня 2, укус +8, крепкий орешек, сумеречное зрение, невосприимчивость к боли, регенерация, размер (большой), отрыжка, оружие +9

ЧУДИЩЕ

Тойфельское Чудище — исключительно опасный противник, вполне способный перебить всех персонажей игроков. Битва с ним — первое сражение, в котором противник будет пытаться именно убить героев, так что будь готов использовать правила травм, приведённые в «Памятке по ранениям», и состояний «истекает кровью» и «без сознания». Эта схватка настолько опасна и непредсказуема, что некоторые ведущие могут пожелать опустить её в своём повествовании... Кроме того, стоит помнить, что троллиную регенерацию можно остановить огнём — этот факт будет известен любому герою, обладающему навыком знания (тролли), причём безо всяких проверок.

УДАЧНЫЕ ПОПАДАНИЯ

Как мы уже упоминали на стр. 10, если персонаж пытается попасть по врагу, успешно проходит проверку соответствующего навыка или характеристики и при этом получает дубль на 1d100 (11, 22, 33 и т. д.), происходит удачное попадание. Обрати внимание, что удачное попадание может произойти даже в том случае, если персонаж проходит встречную проверку ближнего боя, защищаясь от атаки противника. Более того, удачное попадание может произойти, даже если персонаж добился успеха, но встречную проверку при этом проиграл. Удачное попадание наносит противнику одну из травм, описанных в «Памятке по ранениям».

Пример: *Чудище обрушивает на Молли удар своего оружия и получает 21, т. е. уровень успеха +2. Молли отчаянно парирует падающий прямо на неё тяжеленный якорь и получает 11, т. е. уровень успеха +1. Чудище выигрывает встречную проверку с уровнем успеха +1 и наносит 20 пунктов урона! (1 + 9 за оружие, а полученный результат увеличивается вдвое из-за разницы в размерах). Рейтинг выносливости Молли равен 2, брони у неё нет, так что она теряет 18 пунктов здоровья. Здоровье Молли (10) снижается до 0, удар сбивает её с ног, а сама она, согласно «Памятке по ранениям», получает травму. Ведущий бросает 1d100 и получает 53: согласно таблице травм, это означает глубокое рассечение, так что Молли вдобавок ещё и истекает кровью (2). Ой-ой. Однако перед тем как отключиться, полурослица успешно прошла встречную проверку и получила дубль, а это значит, что её удар наносит Чудищу травму! Молли проходит проверку по таблице травм и на 1d100 выпадает 78 — сломанная кость: ошеломлённый тролль ревёт от боли, теряет 4 пункта здоровья, получает модификатор –10 ко всем проверкам, а затем проваливает проверку стойкости и, сбитый с ног, валится на мостовую. Оба бойца серьёзно ранены, но у тролля — в отличие от Молли — есть регенерация...*

Верное дельце

Однажды ночью, пока герои отдыхают после смены в одной из городских таверн, к ним подсаживается купец, который угощает их выпивкой, представляется Курлассом Майнготом и предлагает обсудить небольшое дельце. Причины, по которым он мог обратиться к героям, сильно зависят от того, как именно они вели себя ранее. Если они помогали людям, он обратится к ним как к тем, кто заботится о благополучии простых горожан. В противном случае он просто вкратце обрисует им свою ситуацию и обратится к ним как к тем, кто «чуть лучше прочих знает о том, как устроен этот мир».

Курласс Майнгот

Курласс — невысокий щуплый человечек с располагающей улыбкой, никогда не упускающий возможность весело пошутить или отпустить остроумное замечание. Во время знакомства он успеет подшутить даже над самим собой, самокритично заметив, что он из тех, кто не хорош почти ни в чём, и это, стоит заметить, почти чистая правда. «Почти» потому что по-настоящему хорош он только в одном — в умении уговаривать людей вкладывать деньги в прибыльные на первый взгляд предприятия, а затем делать невинные глаза и посыпать голову пеплом, утверждая, что вложенные денежки сгинули под гнётом «непреодолимых обстоятельств» или в результате какого-нибудь «непредсказуемого несчастья». Единственное, чему (точнее, кому) он верен — это Ранальд, бог воров и плутовства. Купец Курласс Майнгот — это чистой воды фикция, личина, созданная для того, чтобы наживаться на богатых купцах Убершрейка. Настоящее имя этого человека — Вернер Шперрен, но никто в Убершрейке об этом не знает.



КУРЛАСС МАЙНГОТ, ШАРЛАТАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	46	34	28	36	50	45	30	45	35	58	12

Навыки: обаяние 82, уклонение 67

Таланты: витийство (ни одна проверка интуиции не позволит определить, что Курласс лжёт).

Черты: оружие +4

Афера

Курласс убеждён, что он и ещё несколько его товарищей-купцов стали мишенью некой аферы. Он рассказывает героям, что гном по имени Барлин Серебряная Борода, богатый купец, уговорил их вложить деньги в покупку фантастически выгодной партии кузнечных изделий из карака Азгараз, что в Серых горах. В настоящий момент их деньги находятся в надёжном гномьем хранилище, дверь в которое можно открыть только в определённое время и только определённым набором ключей. Он сам и его коллеги из числа людей были в этом хранилище, только когда вносили деньги. Само хранилище находится под Давихафеном, где-то на окраине Кхазалгирта (см. «Убершрейк», стр. 23). Курласс утверждает, что что-то в этом деле настораживает его, но ему не верят его же собственные деловые партнёры. Когда он поделился с ними своими опасениями, они просто предложили ему забрать свои деньги и выйти из дела — на его место быстро найдётся охотник.

На самом деле афера действительно имеет место быть, но замыслил её сам Курласс и его напарник — Серебряная Борода, главарь небольшой банды гномов-отщепенцев из числа тех, чья жажда наживы оказалась сильнее желания зарабатывать на жизнь честным трудом. Замысел состоял в том, чтобы найти нескольких особо жадных купцов, соблазнить их исключительно выгодной сделкой, сложить собранные денежки в «надёжное хранилище», а затем опустошить его в результате «неожиданного набега гоблинов». Однако у Серебряной Бороды на этот счёт были собственные планы. Серебряная Борода, не будучи последователем Ранальда, решил, что афера сработала настолько удачно, что не грех выжать из купцов всё, что можно, а потом заманить их к себе и подстроить «ужасный несчастный случай», в результате которого все они погибнут, задохнувшись в герметично закрытом подземном хранилище. Узнав об этом, Курласс решил дать задний ход и теперь не знает, что же ему делать: с одной стороны, ему не хочется рассказывать своим «друзьям» о том, что он намеревался их ограбить, а с другой — убийство из-за денег слишком расточительно, поскольку позволяет поживиться за счёт жертвы только один раз. Майнгот прекрасно знает, насколько неустойчива и деликатна природа любой аферы, и, обдумав всё как следует, решил попросту расстроить всю схему, введя в уравнение новый фактор — группу персонажей игроков. Как только герои начнут рыть землю и задавать вопросы, он рассчитывает связаться с Серебряной Бородой, сообщить ему, что делом заинтересовалась Стража, и предложить вернуть купцам деньги, объяснив, что сделка отменяется из-за очередного раздора среди гномьих кланов карака Азгараз.

Однако Майнгот недооценивает жадность Серебряной Бороды. Узнав, что за ним охотится Стража, безжалостный главарь перейдёт к решительным действиям. Он уже пришёл к выводу, что Майнгот слишком мягок, и попросту не станет его слушать. Серебряная Борода сообщит купцам, что изменившиеся обстоятельства дают им возможность заключить новый, ещё более выгодный договор на поставку кузнечных изделий в Убершрейк, но добавит, что для этого потребуется больше денег, чем планировалось изначально. Затем он сообщит, что дело не терпит отлагательства, и пригласит их принести недостающую сумму в своё хранилище, а заодно и подписать новый «окончательный» контракт. В контракте помимо основного текста имеются строки на кхазалиде, языке гномов, которого не знает никто из купцов. В ответ на вопросы он сообщит им, что это не более чем дань традиции: стандартная приписка, которую принято вставлять во все гномьи контракты. Это, конечно же, ложь. Эта «дань традиции» на самом деле является дополнением к договору, поясняющим, что произойдёт с деньгами пайщиков в случае их смерти. Как только контракт будет подписан, с дверью хранилища произойдёт «трагическая неполадка» и купцы останутся наедине друг с другом в герметичной комнатке, которую можно будет открыть не раньше, чем на следующий день.

Майнгот описывает героям внешний вид каждого из четверых купцов и сообщает, в какой части Доков их можно найти: Каль Трубальд (совершенно лысый мужчина, занимающийся поставками оружия), Хицкопф Хинфаллер (краснолицый и вечно озлобленный на весь свет купец), Теда Гольдшмит (торговка драгоценными ме-

таллами) и Эмагунда Хандлер (отпрыск обширного рода купцов, готовых заниматься всем, на чём можно заработать). Все эти люди скрытны, эгоистичны и алчны даже по меркам рейкландского купечества. Если герои начнут задавать им вопросы, они разозлятся на столь беспардонное вторжение в коммерческую тайну, однако не преминут пояснить героям, что их партнёру Барлину Серебряной Бороде удалось раскусить Курласса Майнгота — тот оказался мошенником, последователем Ранальда, намеревавшимся обмануть их всех и скрыться с деньгами. Разузнать о прошлом и настоящем Майнгота у героев не выйдет. Если верить тому, что о нём говорят, он простой купец, который время от времени ведёт свои дела и в Убершрейке. Если герои заслужили расположение Крестов в результате событий «Битвы цветов» (см. стр. 20), жрецы Ранальда подтвердят, что Майнгот — аферист, но исключительно набожный.

Добраться до Серебряной Бороды будет непросто, поскольку Давихафен (см. «Убершрейк», стр. 22) не входит в юрисдикцию Стражи. Однако если среди героев есть Гуннар Хрольфссон или если персонажи игроков убили Тойфельское Чудище, гномы Давихафена примут их сравнительно тепло — по крайней мере, не откажутся с ними разговаривать. Успешная **расширенная проверка сплетничества** позволит выяснить, где живёт Серебряная Борода, и узнать, что тот пользуется репутацией гнома бесчестного и недостойного, а при уровне успеха +2 и выше ещё и проведать, что Серебряная Борода презирает людей и уж точно не станет вступать с ними в торговые отношения. Если персонажи игроков сумеют встретиться с Серебряной Бородой, тот для начала поговорит с ними, чтобы найти к ним подход и выяснить, что им известно, а затем, в зависимости от обстоятельств, выберет один из вариантов действий:

- заявит, что невиновен, а Курласса Майнгота заклеймит клеветником и мошенником;
- предложит взятку в 15 серебряных шиллингов каждому;
- сделает вид, что намёки на его деловую нечистоплотность оскорбляют его, а затем выгадает место и время и нападёт на персонажей игроков во главе своих головорезов (количество бандитов равно количеству персонажей игроков +2), которые немедленно разбегутся, как только их главарь будет повержен или убит. Если стычка будет складываться не в пользу персонажей игроков, им на помощь неожиданно придёт Курласс Майнгот.



БАРЛИН СЕРЕБРЯНАЯ БОРОДА, ГЛАВАРЬ БАНДЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	55	30	48	51	30	20	30	30	65	35	20

Черты: сумеречное зрение, оружие +8



БАНДА СЕРЕБРЯНОЙ БОРОДЫ, ГРОМИЛЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	45	30	40	45	30	20	30	30	50	20	16

Черты: сумеречное зрение, оружие +8

Если герои явятся на переговоры с Серебряной Бородой в сопровождении Клампенклюга, сержант без лишних слов примет взятку, развернётся и уйдёт восвояси, полагая, что герои, не будь дураки, последуют его примеру.

Барлин Серебряная Борода — главарь банды

Барлин Серебряная Борода — гном, который вполне успешно играет роль богатого и влиятельного купца. На протяжении вот уже нескольких десятков лет он ведёт свои дела, с комфортом расположившись в нескольких выкупленных у клана Харатаки комнатах (см. «Убершрейк», стр. 23). Его банда состоит из гномов — изгоев и отщепенцев, и Барлин пристально следит, чтобы среди их жертв (а промышляют они в основном поборами и грабежами) не было гномов.

Убийственное хранилище

С того момента, как Майнгот обратится к персонажам игроков, в их распоряжении будет три дня, после чего Серебряная Борода успешно приведёт свой план убийства купцов в действие. Если герои не вмешаются, то через несколько дней по городу прокатится слух, что в Давихафене произошёл несчастный случай, унёсший жизни нескольких людей. В зависимости от того, как будут действовать персонажи игроков, они могут либо просто расстроить планы Серебряной Бороды и спасти купцов, либо проследить за купцами до места заключения сделки и поймать Барлина с поличным.

Само хранилище запирается замком особой конструкции, который можно отпереть только в полдень парой особых ключей. Если к этому моменту дверь не будет открыта, примерно полчаса спустя механизм снова заблокирует её до следующего полудня. В общей сложности купцы вложили в сделку с коварным гномом 100 золотых крон. Если герои и сами достаточно коварны, они вполне могут подождать, пока Серебряная Борода приведёт свой план в исполнение, избавиться от него, а на следующий день прибрать к рукам бесхозное золото. Однако если Майнгот узнает об этом, он не остановится ни перед чем, чтобы покарать персонажей игроков за это жестокое преступление.

Деньги и страсти

Если герои захотят узнать, кто именно убил Фостена Огнедышащего, им придётся добраться до Марктплац и пройти **проверку сплетничества** (–20). В случае провала они соберут коллекцию из целой дюжины подозреваемых (помимо прочих прозвучат и их собственные имена — многие люди до сих пор считают, что в убийстве виновны именно персонажи игроков), но не найдут ни одной стоящей зацепки. В случае успеха они смогут найти человека, который припомнит имя Айнауге Шпальтманна. Дальнейшие расспросы позволят выяснить, что тот на какое-то время покинул город, чтобы вернуться, когда уляжется поднятый им шум.

Айнауге Шпальтманн

Шпальтманн — наёмный головорез, поддавшийся пагубному влиянию тьмы. По некой неведомой причине он снова стал видеть своим мёртвым, затянутым бельмом глазом, причём настолько хорошо, что даже самая кромешная темнота перестала быть ему помехой. Излюбленное оружие Шпальтманна — тяжёлый арбалет с двумя дугами, который позволяет ему выстрелить дважды без перезарядки.



Айнауге Шпальтманн, негодяй

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	63	66	32	53	37	38	30	24	49	27	22

Навыки: запугивание 51

Черты: броня 1, порча, ночное зрение, стрельба +9 (100), оружие +7

Глаз да глаз

Бенедикт Гуркенфельд нанял Шпальтманна для того, чтобы тот настроил толпу против «Удивительной кавалькады Бетси Вустера». Сам Гуркенфельд, ведущий актёр и владелец Театра Варьете (см. «Убершрейк», стр. 34), рассчитывал скорее на что-то вроде тухлых яиц, гнилых помидоров и, возможно, пары потасовок, но уж никак не на массовую драку и смертоубийство! Если герои потратят в общей сложности шиллинг, портовые зеваки согласятся посматривать по сторонам и сообщат, когда Шпальтманн вернётся в Убершрейк. Шпальтманн — опасный человек, но его личный «кодекс чести» не позволяет ему выдавать заказчиков, так что на Гуркенфельда через него выйти не получится, а если герои попытаются его арестовать, без боя Шпальтманн не сдастся.

Часть 5. Заключённый и стражница

Пятая часть приключения начинается через пару недель после событий «Награды!» (см. стр. 20), так что к этому моменту сержант Клампенклюг вряд ли будет входить в число горячо любимых героями персонажей ведущего. И вот, едва герои заканчивают разнимать очередную драку, к ним подходит крепко сбитая женщина лет сорока. Окинув оценивающим взглядом проделанную героями работу, она одобрительно кивает: *«Слава богам! Наконец я вас нашла. Меня зовут Ильза Фассенвютенд. Сержант Дорожной стражи. У меня есть для вас работа, которая избавит вас от Клампенклюга и приговора суда! Если вас это интересует, приходите сегодня во «Взорванную свинью». Там я расскажу всё подробнее»*. Махнув рукой на прощание, она уходит, игнорируя дальнейшие расспросы.

Ильза Фассенвютенд — дорожная стражница

Фассенвютенд прожила непростую жизнь. Её бронзового цвета волосы побила седина, а лицо пересекает длинный кривой шрам, тянущийся от уголка правого глаза до нижней челюсти. Время от времени она привычно прикладывается к старенькой фляжке, и всё в Ильзе выглядит каким-то потрёпанным. На общем фоне ярко выделяются только её пистолеты. Деревянные ложа и рукояти отполированы, стволы вычищены, замки смазаны — оружие в безупречном состоянии и всегда готово к бою.

Если герои, прежде чем отправляться на встречу, захотят разузнать о своей новой знакомой, они могут пройти **расширенную проверку сплетничества**. В случае провала они не узнают ничего интересного. В случае успеха они узнают, что Фассенвютенд — преданная делу служака и всегда доводит начатое до конца. Уровень успеха +2 и выше позволит выяснить, что ещё недавно она была капитаном Дорожной стражи и считалась лучшей стражницей во всём герцогстве, но пять лет назад её разжаловали в сержанты после некоего инцидента, в котором погибло всё вверенное ей подразделение; подробностей того ужасного происшествия не знает никто.



Ильза Фассенвютенд, дорожная стражница

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	64	42	46	45	26	33	29	56	49	17

Черты: броня 1, стрельба +8 (20), оружие +8

В «Свинью»!

Фассенвютенд заявляется во «Взорванную свинью» (см. «Убершрейк», стр. 35) в начале вечера. Она немного раздражительна, поскольку, по её собственному выражению, «пребывает в болезненно трезвом состоянии». Тем не менее Ильза благодарит героев за то, что они приняли её приглашение, и рассказывает им следующую историю:

«Есть арестант. Каменщик. Зовут Маурер. Хладнокровный ублюдок. Убийца. Снёс немало голов. Был пойман. Осуждён. Признан виновным. Приговорён к смерти. Пока всё гладко, да? А вот и нет. К добру ли, к худу ли, но в Рейкланде верят в знаки. Ну, те, что свыше. Если осуждённого приводят на казнь, но что-то идёт не так — у палача ломается топор, молния бьёт прямо в плаху, в таком духе, — казнь переносят. Обычно во второй раз всё проходит гладко. Но не всегда. Тогда казнь переносят ещё раз. Последний. Если преступника не получается казнить в третий раз, то считается, что это боги не дают людям лишить жизни невиновного, и заключённого выпускают на свободу. С помилованием, всё как полагается. Маурер ложился на плаху уже дважды, и дважды что-то шло не так. Этот человек — злодей. Я знаю это. По мне, так если кто за ним и присматривает, так это тёмные боги. Последняя казнь уже скоро, а эти жалкие пародии на стражников не хотят иметь с этим делом ничего общего. Трусы поганые…

Затем-то вы мне и нужны. Я знаю, что у вас на горбу сидит Клампенклюг. Тот ещё мерзавец. Я навела о вас справки. Решила, будете не прочь от него избавиться. И от службы в Страже заодно. Так что вот вам предложение: через четыре дня вы помогаете мне конвоировать Маурера к плахе, а я делаю так, что вас амнистируют за примерную службу. Никакого больше смертного приговора. Никакого сержанта Дерьмеца Клампенклюга. Будете свободны и чисты перед законом. Что скажете?»

Если вам удалось сделать сержанта Клампенклюга достаточно отвратительным, герои могут принять её предложение не раздумывая! Однако не исключено, что они захотят подумать. Фассенвютенд согласится дать им на раздумья два дня. В противном случае она начнёт искать кого-нибудь ещё. Если герои согласятся сразу, она договорится о встрече с ними за день до казни, чтобы изучить намеченный маршрут. Обычно приговорённых казнят в городе, на площади Тульманнплац, но Маурера необходимо конвоировать за пределы городских стен, на окраину Моррова поля, где его должны обезглавить с первыми лучами солнца.

Скорее всего, персонажей игроков заинтересуют два вопроса: 1. Зачем Фассенвютенд нужна их помощь? 2. Почему она не запросит эту помощь у Стражи официально? В ответ на первый вопрос она пробормочет что-то вроде: *«Ожидаю неприятностей. Этот человек — само зло»*, а на второй: *«Трусость и суеверие. Бывшая стражница, сержант Зен-чего-то-там не захотела иметь с этим делом ничего общего, а остальные просто сделали как она. Говорят, была сторонницей Юнгфройда, так что из Городской стражи ей пришлось уйти. А новобранцам из Альтдорфа веры у меня и вовсе нет»*.

Если кто-нибудь из героев спросит у Фассенвютенд, что случилось с её отрядом пять лет назад, она вперится в него долгим оценивающим взглядом, но затем тряхнёт головой и ответит: *«Банда зверолюдов. Коварные ублюдки. Охотились на купеческие караваны. Нападали в темноте. Вырезали всех до единого. Потом исчезали без следа. Выслеживали их несколько месяцев. Нашли. Устроили засаду… хм. Оказалось, что в моём отряде тайно служили мутанты. Они предупредили зверолюдов, и те застали нас врасплох. Я выбралась. Остальные нет»*.

Самостоятельное расследование

Персонажи игроков могут захотеть узнать подробности дела, прежде чем соглашаться на предложение Фассенвютенд. Вот что они могут узнать.

Официальный статус

Персонаж, обладающий **навыком знания (закон)**, безо всяких проверок поймёт, что с точки зрения юриспруденции всё сказанное Фассенвютенд — правда, и она действительно может обеспечить им полную амнистию. Группа героев, не знакомых с правовыми тонкостями, может обратиться к барристеру Винанд. Та искренне обрадуется, увидев персонажей игроков, и по-дружески возьмёт за юридическую консультацию всего один шиллинг. С делом Маурера она не знакома, но наслышана о Фассенвютенд: *«Твёрдая, как железо, насколько мне известно»*. Кроме того, Осанна подтвердит, что у той действительно хватит полномочий на то, чтобы отменить вынесенный им приговор, но добавит: *«Дело здесь явно не только в том, чтобы доставить заключённого к месту казни. Она явно ожидает серьёзных неприятностей — в противном случае суд даже рассматривать её ходатайство не стал бы»*. На прощание Осанна даёт героям совет: *«Рекомендую вам оформить всё в письменном виде. И заверить»*.

Расспросы в Страже

Несложно понять, почему стражники не желают иметь ничего общего с делом Маурера: они считают, что оно проклято. Часть стражников, конвоировавших Маурера на первые две казни, исчезла без следа (в том числе в брюхе Тойфельского Чудища), часть, будучи сторонниками Юнгфройда, сбежала из города вместе с остальными лоялистами, а кое-кто и вовсе погиб при загадочных обстоятельствах, захлебнувшись водой в нескольких кварталах от реки. Иными словами, все стражники знают твёрдо: хочешь жить — держись от дела Маурера подальше.

Суд над Маурером состоялся задолго до приезда капитана Пфеффер, но записи о нём до сих пор хранятся в её архиве. Маурер был обвинён, осуждён и приговорён к смерти за убийство нескольких человек, включая восьмерых стражников: двух городских, трёх речных и трёх дорожных. Сержантом Стражи, о которой упоминала Фассенвютенд, скорее всего, была Ленора Зенденер, которая ушла в отставку вскоре после второй попытки казни Маурера, незадолго до свержения Юнгфройдов. Текущее её местоположение неизвестно. Персонажам игроков, которые захотят узнать об этом, не возбудив подозрений капитана Пфеффер или сержанта Клампенклюга, придётся либо придумать очень хорошую историю, либо вломиться в кабинет капитана и хорошенько пошарить в её бумагах. Когда капитана нет на месте, дверь в её кабинет заперта, и для того, чтобы взломать замок, кому-нибудь из героев придётся пройти **расширенную проверку взлома (–10)**. В случае провала замок не поддастся их усилиям, а уровень успеха –4 и ниже означает, что капитан поймает их с поличным и потребует объяснений. Любой уровень успеха позволит отпереть дверь и добраться до архива.

Если Клампенклюг прознает о намерении героев помочь Фассенвютенд, он побледнеет, заявит: *«Не связывайтесь с этим. Маурер проклят»*, и прямо прикажет им держаться от этого дела подальше. Если персонажи игроков просто обратятся к Пфеффер и попросят у неё дело Маурера, она забеспокоится и заявит, что конвоировать приговорённого каменщика приказано солдатам, а не стражникам, и для того, чтобы убедить капитана поручить это задание им, героям придётся победить её во **встречной проверке обаяния против хладнокровия** (естественно, в случае победы приказ Клампенклюга не вмешиваться можно считать недействительным).

Расспросы в городе

Если герои захотят узнать, что говорят о Маурере горожане, им придётся пройти **проверку сплетничества (+20)**. Слухов в любом случае будет полно, но все они будут друг другу изрядно противоречить. Одни утверждают, что Маурер невиновен. Другие — что он демон в человеческом обличье. Все согласны только в том, что он исключительно талантливый каменщик, способный безупречно справиться с самым сложным заказом. В случае успеха героям посоветуют поговорить с Кристин Гебауэр, невестой Маурера, лавка которой находится на Марктплац.

Гебауэр — добрая девушка, торгующая различными инструментами купеческого ремесла. Она со всей убеждённостью заявляет, что её жених невиновен. *«Он действительно убил тех людей, но это была самозащита. Они говорили ему ужасные вещи, утверждали, что Хольгер — один из них, хотя тот их никогда в жизни не видел. Когда Хольгер велел им убираться, они попытались увести его силой»*. Она не знает, о каких ужасных вещах идёт речь: Маурер ничего не сказал бы ей, даже если бы она его попросила. *«Хольгер — хороший человек. Я молю Верену, чтобы хоть кто-нибудь помог ему, прежде чем станет слишком поздно»*. Успешная **проверка интуиции** позволит понять, что Кристин говорит правду.

Отыскать Ленору Зенденер будет сложнее, поскольку она не хочет, чтобы кто-то её нашёл. Для того чтобы напасть на её след, потребуется **проверка сплетничества (–20)**. Каждые 5 шиллингов, потраченные на «финансирование» поисков, позволяют снизить сложность этой проверки на одну ступень. В случае успеха герои узнают, что Зенденер ушла в Речную стражу и с тех пор почти не появляется в Убершрейке, но как раз сейчас она находится в Доках и проживает в трактире «Красный полумесяц» (см. «Убершрейк», стр. 28).

Зенденер — жилистая женщина с грубым нравом и седеющими волосами, заплетёнными в длинные тугие жгуты. Появление героев, судя по всему, не слишком-то её удивляет: *«Некоторые дела просто не оставляют тебя в покое. Хольгер Маурер… сделайте себе одолжение — бросьте это дело прямо сейчас. Ничем хорошим оно не кончится. Вы знаете, что все люди, обвинявшие Маурера в убийствах, мертвы? Все, за исключением одного — мясника по имени Нарбе Дитвин. Слышала, у него лавка недавно сгорела. Жаль, что он не сгорел вместе с ней»*. Нарбе Дитвин — один из тех, кого герои могли спасти во время событий «Пожара!» (см. стр. 19); можешь напомнить игрокам, если они не вспомнят об этом самостоятельно. *«Есть кое-что в этом мире такое, о чём хочется забыть, едва узнав. Лично я считаю, что Маурер невиновен, но это не важно. Они хотят его, и они его получат»*. Зенденер откажется продолжать дальнейший разговор, а если герои захотят запугать её или пригрозят арестом, она лишь рассмеётся и продемонстрирует им свой жетон капитана Речной стражи: *«Боюсь, Его Императорское Величество с вами не согласится. Разговор окончен. Уходите. И да пребудет с вами Сигмар»*.

Непростое решение

У героев будет два дня, чтобы решить, будут они помогать Фассенвютенд или нет. Если они откажутся, Ильза лишь презрительно фыркнет: *«Всё ясно — ещё одна кучка трусов»*, и, поняв, что присланные солдаты попросту не способны справиться с задачей, воспользуется услугами небольшого отряда наёмников. Последствия этого решения подробно описаны во врезке **«Мы не хотим в это ввязываться»**. Если же герои согласятся на её предложение, Фассенвютенд расскажет, где будет пролегать маршрут, и назначит время и место встречи — приговорённого нужно будет забрать за час до рассвета с поста Стражи на южном берегу реки Тойфель. Маурера предстоит провести вдоль набережной Тойфеля, выйти с ним из города через Западные речные ворота и кратчайшим путём доставить к плахе, установленной на окраине Моррова поля. Если герои попросят, Фассенвютенд без лишних вопросов согласится оформить сделанное героям предложение в письменном виде, а как только бумага будет готова — подпишет её и заверит восковой печатью.

Мы не хотим в это ввязываться

Герои вполне могут принять предупреждения всерьёз и, по той или иной причине отказавшись участвовать в этом деле, позволить судьбе решить участь Маурера. В этом случае гадательный ритуал, проведённый членами культа Ускользающего Понимания, укажет на персонажей игроков как на потенциальную угрозу.

В ночь перед казнью Маурера (возможно, по пути из таверны домой) на героев с воплями *«Вы не получите нашего брата!»* нападут Дибольд Бедроунг и его мутанты. Схватка продлится до тех пор, пока мутанты не покалечат или не убьют двух персонажей игроков, или до тех пор, пока не потеряют двух своих товарищей. Без помощи героев Фассенвютенд не справится, и уже на следующее утро персонажи игроков узнают, что она погибла в ночном нападении, а Хольгеру Мауреру удалось сбежать, и текущее его местоположение неизвестно. Если история героев этого приключения будет иметь продолжение, убедись, что Маурер — отныне верный раб Тзинча, тёмного бога перемен, — ещё не раз встанет у них на пути.



Под светом Моррслиб

Раннее утро накануне казни Маурера выдалось зябким, и улочки Убершрейка затянуты густой пеленой тумана. Сегодня полнолуние, и луна Хаоса, Моррслиб, отчего-то выглядит даже крупнее, чем обычно. Однако её болезненно-зеленоватый свет не рассеивает клубящуюся мглу, а лишь придаёт ей жутковатый потусторонний вид: туманные плети напоминают бесплотные щупальца, слепо переползающие с места на место в поисках добычи.

Если персонажи игроков сопровождают Маурера официально, на посту Стражи их будет ждать только Фассенвютенд — двое солдат передадут ей заключённого и поспешно вернутся на пост и для пущей надёжности запрутся изнутри на тяжёлый засов. В противном случае вместе с дорожной стражницей будет ещё и пара альтдорфских солдат, которые явно обрадуются «присланному начальством» неожиданному подкреплению в виде персонажей игроков. Фассенвютенд держит фонарь, в тусклом свете которого, сгорбившись, стоит закованный в кандалы человек — Хольгер Маурер собственной персоной.

Хольгер Маурер — каменщик

Маурер — крепко сбитый мужчина двадцати с небольшим лет. Его каштановые волосы коротко острижены, глубокий голос звучит проникновенно и располагающе, но мягкий и одновременно пронзительный взгляд зелёных глаз вселяет странное беспокойство. Хольгер выглядит страшно истощённым и измученным, а его короткая борода торчит во все стороны спутанными неопрятными клоками.



ХОЛЬГЕР МАУРЕР, МАСТЕР-РЕМЕСЛЕННИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	26	58	47	29	30	58	39	48	37	17

Навыки: запугивание 69, ремесло (каменщик) 82

Черты: пронзительный взор, невозмутимость, оружие (цепи на руках) +5

ДАР: ПРОНЗИТЕЛЬНЫЙ ВЗОР

Маурер обладает уникальной способностью находить изъяны вещей, на которые он смотрит, концепций, о которых он размышляет, и т. п. В основном он использует свой уникальный дар при обработке камня. Бог Хаоса Тзинч знает, что великий дар Хольгера можно превратить в грозное оружие, поскольку он позволяет выискивать уязвимости людей, организаций, правительств... и эффективно уничтожать их, если возникнет такая необходимость. Если в бою Маурер потратит действие на то, чтобы изучить и оценить своего противника, а следующим действием атакует его, то атака проигнорирует и рейтинг выносливости противника, и надетую на него броню.

Мурашки по коже

Фассенбютенд недобро косится на Маурера: *«В этот раз никаких происшествий. Я лично провожу тебя к вратам Морра»*. *«Всё в руках Сигмара»,* — мягко замечает в ответ каменщик. Презрительно фыркнув, Фассенбютенд делает героям знак следовать за ней и с ходу задаёт очень бодрый темп. Пусть персонажи игроков пройдут **проверку наблюдательности (+40)** — в случае успеха они заметят, что звуки их шагов, поначалу громкие и отчётливые, постепенно стихают и вскоре смолкают вовсе, словно утонув в густом зеленоватом тумане.

Как только герои добираются до набережной Тойфеля, туман немного рассеивается и перед ними открывается вид на реку и возвышающийся над нею мост. Бурые воды Тойфеля сегодня черны, густы и беззвучны. В его глубинах резвятся мёртвые рыбины, их пустые глазницы полыхают голубым и розовым пламенем, а острые кости тускло мерцают сквозь неживую плоть. Гниющие трупы повешенных на мосту сторонников Юнгфройда дёргаются в судорогах, вцепившись в затянутые на шеях верёвки, и простирают свои разлагающиеся руки, словно умоляя героев им помочь. Как только герои пройдут мимо моста, из воды поднимется чёрное водянистое щупальце, схватит сидящего на берегу одинокого рыбака (или одного из конвоирующих Маурера альтдорфцев, если таковые есть) и одним махом утащит его в реку, где его тут же растерзают мёртвые рыбы. Самое время пройти **расширенную проверку хладнокровия**, чтобы побороть страх (см. стр. 47).

Нападение фанатиков культа Ускользающего Понимания

Внезапно словно со всех сторон разом раздаётся гулкий голос: *«Ты принадлежишь нам, брат Хольгер»*. Фассенбютенд, изрядно побледневшая, но по-прежнему собранная и целеустремлённая, восклицает: *«За мной!»*, выхватывает пистолет и, подняв фонарь повыше, переходит на бег. Тот, кто успешно прошёл описанную выше **проверку хладнокровия**, должен пройти **проверку наблюдательности**. В случае успеха герой сможет сражаться как обычно — всех остальных нападение укрывшихся в тумане мутантов застигнет *врасплох*. Служители Тзинча, тёмного бога перемен, явились за своей «законной добычей».

Нападающие — банда мутантов, последователей культа Ускользающего Понимания (см. «Убершрейк», стр. 62), и они приложили немало усилий, чтобы убедить Маурера присягнуть их кошмарному владыке. К счастью, им это так и не удалось. Люди, которых убил Маурер, — в том числе стражники — тоже были последователями этого культа, но Фассенбютенд об этом, конечно, не знает. Возглавляет мутантов Дибольд Бедроунг, один из наиболее опасных и компетентных агентов культа.

Дибольд Бедроунг и мутанты-фанатики

Бедроунг — здоровяк с пятнистой кожей, по цвету напоминающей потускневшую бронзу, и большими, круглыми, как плошки, глазами, делающими его похожим на гигантскую сову. Из его ран вместо крови сочится расплавленная медь. В руках он сжимает острый меч, а всё время, пока продолжается схватка, пытается убедить Маурера убить стражников, ведущих его на казнь, и присоединиться к своим «братьям».

В общей сложности количество мутантов равно количеству персонажей игроков + 3, и вооружены они остро заточенными баграми. Все они одеты в тёмные одежды и отмечены разнообразными мутациями. У одного из них прозрачная кожа, сквозь которую ясно видны туго оплетённые мышцами кости. У другого, похожего на жабу, колышется уродливо раздутый зоб: потеряв хотя бы пункт здоровья, жаболицый окатит своего противника зловонной смесью из гнилой рыбы, костей и едкой желчи. Противник при этом должен немедленно пройти **проверку проворства** — в случае провала он потеряет все накопленные преимущества и 5 пунктов здоровья. Никакая броня от этого не защитит.

У всех остальных мутации имеют чисто внешний эффект. Можешь описать всё, что пожелаешь, — от разноцветных перьев с узорами в виде вопящих лиц до светящихся прыщей и шелушащейся кожи, струпья которой, отпадая, превращаются в слёзы.





ДИБОЛЬД БЕДРОУНГ, МУТАНТ-ФАНАТИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	27	43	66	30	27	36	41	48	40	16

Черты: броня 3, едкий ихор, порча, ночное зрение, мутация, невосприимчивость к боли, оружие +8

МУТАНТЫ — ЧЛЕНЫ КУЛЬТА УСКОЛЬЗАЮЩЕГО ПОНИМАНИЯ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: порча, мутация, оружие +6



Если персонажи игроков спасли Нарбе Дитвина во время событий «Пожара!» (см. стр. 19), то мутантов будет ещё на одного больше. Нарбе бросится на героев из тумана — он будет в одних штанах, и даже в предрассветной тьме будет видно, что его тело покрыто блестящей розовато-бирюзовой чешуёй. Если он и благодарен героям за своё спасение, то никак этого не демонстрирует, атакует их с безумным оскалом на лице и с увесистым багром в руках, а в его широко распахнутых глазах отражается лишь зелёный свет Моррслиб.

Из-за густого тумана проверки всех дистанционных атак будут **тяжёлыми** (**–20**). Во втором раунде на стороне героев в битву вступит и Маурер — с именем Сигмара на устах он бросится на ближайшего мутанта, используя цепь, которой скованы его руки, в качестве импровизированного оружия, а как только его противник будет повержен, вооружится его багром (Маурер при этом получит черту оружие +8). Перед тем как атаковать противника, Хольгер каждый раз будет использовать свой *пронзительный взор* — это значит, что непосредственно атаковать он будет каждый второй раунд. Фассенвютенд вступит в бой немедленно: сначала она выстрелит из обоих пистолетов, а потом выхватит меч.

Если больше половины героев погибнет или будет выведено из строя, мутанты схватят Маурера, один из них щупальцем прижмёт к его лицу смоченную чем-то тряпицу, и как только Хольгер потеряет сознание, взвалит его на плечи и скроется в тумане. Персонажи игроков могут либо броситься за ним в погоню, либо остаться на месте и признать своё поражение (помощи от Фассенвютенд в этом случае ждать не стоит). Если персонажи игроков убьют Бедроунга, остальные мутанты разбегутся. Вожак мутантов будет сражаться насмерть и не прекратит взывать к Мауреру до последнего вздоха, а Хольгер обязательно подойдёт, чтобы плюнуть на его труп. Если герои поинтересуются, почему он им помог, Хольгер пожмёт плечами и улыбнётся: *«Потому что они были мутантами»*. Как только фанатики Ускользающего Понимания отступят, небо на востоке начнёт проясняться, а свет Моррслиб — понемногу тускнеть.

Момент истины

Отразив атаку фанатиков Ускользающего Понимания, Фассенвютенд и выжившие персонажи игроков без проблем минуют Западные речные ворота и направятся к месту казни. На северо-западе виднеются ветхие стены Моррова поля, чёрные и зловещие даже в свете нарождающейся зари. Маурер падает на колени и, сложив ладони в молитве, в отчаянии шепчет: *«Сигмар, не оставь своего верного слугу. Клянусь, я не сделал ничего дурного»*.

Фассенвютенд обладает силой воли 56 (на случай, если герои захотят убедить её отпустить Маурера) и запасом здоровья 7 (на случай, если они пожелают применить силу).

Если герои не вмешаются, она подведёт Маурера к плахе, где их уже дожидается палач, вооружённый топором и облачённый в глухой чёрный капюшон. Палач ставит Маурера на колени, наклоняет его над плахой, даёт ему закончить молитву, отчётливо произносит: *«Нет. Не Сигмар»* — и с размаху вонзает топор в голову стоящей рядом с ним Фассенвютенд. Сквозь прорези капюшона вырываются языки розового пламени, палач разражается громогласным смехом, хватает остолбеневшего Маурера и буквально проваливается вместе с ним под землю. Земля, вскипев напоследок, будто варево в котле, успокаивается и застывает как ни в чём не бывало.

Герои должны пройти проверку хладнокровия — в случае провала персонаж получает 1 пункт порчи. Надеемся, они всё же догадались оформить сделку с дорожной стражницей в письменном виде.

Если Маурер так или иначе получит свободу, он будет поражён и растроган до глубины души: *«Клянусь, что до конца дней своих не забуду того, что вы сегодня сделали. Да направит вас Верена, и да хранит вас Сигмар»*. Напоследок он попросит героев только об одном одолжении — тайно связаться с Кристин Гебауэр и сообщить ей, что он будет ждать её в Ауэрсвальде.



Последствия

В зависимости от того, как всё прошло, герои могут добиться отмены приговора — Фассенвютенд при этом должна либо выжить, либо оставить после себя подписанный и заверенный печатью контракт. Если бумаги не будет, а Фассенвютенд погибнет, то герои застрянут в Страже под начальством Кламленклюга ещё на пару лет. Если персонажи игроков спасут Маурера, то однажды, год или два спустя, с ними свяжется кто-нибудь из членов Гильдии Каменщиков и передаст им всем по кошельку с 5 золотыми кронами в каждом. Однако если Маурер попадёт в руки к последователям тёмных богов, рано или поздно он вернётся в виде Подвижника Хаоса и верного слуги Изменяющего Пути, и тогда угроза нависнет над всем Рейкландом…



ПОРЧА!

Борьба против Хаоса опасна, и героям порой приходится испытывать на себе его пагубное касание. Скверна тёмных богов медленно, но верно способна погубить даже самую чистую и непорочную душу, и пункты порчи нужны для того, чтобы отразить это постепенное падение в бездну. Каждый раз, когда персонаж игрока сталкивается с потенциальным источником скверны, он может получить один или даже несколько пунктов порчи. Чем больше пунктов порчи он наберёт, тем сильнее будет звучать в нём неумолчный зов Хаоса, тем темнее будет становиться его душа, пока рано или поздно герой, наконец, не *изменится* раз и навсегда...

Долговременные эффекты порчи оставлены за рамками описанных в «Стартовом наборе» правил, и для того, чтобы узнать о них подробнее, вам понадобится «Книга правил».

Поздравляем!

Поздравляем! Ты и твои игроки только что закончили приключение «Уличный патруль» — надеемся, героям удалось обойтись без особых потерь? Однако нет никаких причин останавливаться на достигнутом, ибо в мире WFRP вас ждёт ещё множество невероятных приключений!

Что же дальше?

Если вы хотите продолжать играть, в этой брошюре ты найдёшь ещё 10 небольших сценариев, которые можно использовать как короткие побочные задания, а можно превратить в полномасштабные приключения. Обрати внимание, что эти приключения предназначены для опытных ведущих, а кое-где приведены ссылки на параметры существ, описанных в «Книге правил».

Кроме того, в «**Путеводителе по Убершрейку**» имеется масса сюжетных зацепок (так мы называем идеи — заготовки для создания собственных приключений), а в сети есть постоянно пополняющаяся библиотека приключений, и действие многих из них разворачивается именно в Убершрейке — они-то вам и нужны. Например, сценарий «**Приключения в Убершрейке. Убийственный взгляд**» доступен бесплатно. При желании ты можешь купить полную книгу готовых приключений под названием «**Неспокойные ночи и трудные дни**» или начать грандиозную кампанию вроде «**Врага внутреннего**». Подробнее обо всех этих книгах можно прочитать на сайте *«Студии 101»*.

Развитие персонажа

Один из самых интересных аспектов любой настольной ролевой игры — это развитие героя. Обычно в конце каждой игровой встречи персонажи игроков получают опыт (как правило, от 75 до 125 пунктов) за то, что принимали посильное участие в пережитых за это время событиях. Эти пункты опыта можно потратить на развитие навыков, талантов и характеристик, перечень которых приведён в описании профессии каждого героя.

Однако для того, чтобы узнать об этом подробнее, тебе понадобится «Книга правил» и бланки персонажей, которые можно скачать с сайта «Студии 101».

Если ты уже используешь полные правила игры, вот примерное количество пунктов опыта, которое полагается каждому из персонажей игроков:

- 25–50 пунктов опыта за участие в игре;
- 15 пунктов опыта за спасение юной леди Карштадт (часть 1);
- 5 пунктов опыта за участие в бунте (часть 1);
- 10–25 пунктов опыта за хорошую речь в суде (часть 2);
- 10 пунктов опыта за спасение Нарбе Дитвина (часть 3);
- 10 пунктов опыта за решение проблемы Тойфельского Чудища силами городских властей (часть 4);
- 50 пунктов опыта за убийство Тойфельского Чудища (часть 4);
- 15 пунктов опыта за успешное завершение дела Серебряной Бороды (часть 4);
- 20 пунктов опыта за завершение дела Серебряной Бороды во славу Ранальда (часть 4);
- 10 пунктов опыта за выяснение истинной причины бунта (часть 4);
- 30 пунктов опыта за победу над фанатиками Ускользающего Понимания (часть 5);
- 50 пунктов опыта за спасение жизни Маурера (часть 5);
- 25 пунктов опыта за освобождение от службы в Страже (часть 5);
- по 50 пунктов опыта за завершение каждого из 10 коротких сценариев, описанных в этой брошюре.



Приключения • в Убершрейке •



Приведённые далее сценарии предназначены для более опытных игроков WFRP — эти истории можно использовать и как самостоятельные приключения, и как дополнение к приключениям «Уличного патруля». Первые четыре приключения подходят для любых авантюристов, промышляющих на просторах Убершрейка, а последние шесть — «личные» истории для каждого из шести героев «Стартового набора». Впрочем, и эти приключения можно без особого труда переделать, приспособив под любых персонажей игроков.

Примечание: в некоторых сценариях упомянуты правила, которые есть только в «Книге правил»; везде, где нужно, в тексте стоят ссылки на соответствующие страницы этой книги. Использовать эти правила, конечно, не обязательно, но они могут придать игре дополнительную глубину.

Переполох вокруг Йохана Хоффмана

Йохан Хоффман — некогда прославленный портовый рабочий, член Гильдии Докеров, один из создателей Союза Гильдий Убершрейка в 2506 году — пропал без вести. В последний раз его видели, когда он садился в чёрный экипаж у «Дома на мосту» (см. «Убершрейк», стр. 15).

Всевозможные теории заговора витают по Убершрейку, словно поветрие бешеной свистухи. Йохан, который всю свою сознательную жизнь был видным деятелем внутриполитической борьбы городских гильдий, был достаточно знаменитой и противоречивой фигурой, и его загадочное исчезновение лишь всколыхнуло его угасшую было популярность.

Известность Йохана Хоффмана в определённый момент привела его в сети семьи Лоухэвенов — преступного клана полуросликов, имеющего свою долю в каждом грязном дельце Рейкланда и не погнушавшегося прибрать к рукам черепки и обломки, оставшиеся после свержения Юнгфройдов. Они вынуждали Хоффмана действовать в их интересах, и три года назад об этом стало известно широкой публике: в контору к Хоффману нагрянула Стража, и в результате обыска были обнаружены документы, выявившие его связь не только с Лоухэвенами, но и с антиимператорской политической фракцией, известной как *Славная Народная Революция (СНР)*.

Граф Сигизмунд фон Юнгфройд (который и сам в каком-то смысле разделял взгляды Хоффмана) в конечном итоге помиловал его, но после свержения Юнгфройдов альтдорфцы вновь взяли Хоффмана в оборот: они опасались, что рано или поздно тот использует свой политический опыт и связи с преступным миром и гильдиями в борьбе Убершрейка за статус вольного города. Вильгельм «Большой Вилли» Докер, преемник Хоффмана на посту главы Гильдии Докеров (именно он был автором доноса, благодаря которому Стража арестовала Хоффмана в первый раз), использовал «исчезновение» своего бывшего начальника как оружие в собственной политической игре.

Сейчас генерал Йендрик фон Даберник (см. «Убершрейк», стр. 19) ищет сторонних специалистов, способных узнать, что на самом деле случилось с Хоффманом, и, быть может, раскрыть всю подноготную событий, стоящих за его исчезновением. Расследование должно выглядеть независимым и объективным, так что на помощь альтдорфцев персонажам лучше не рассчитывать. Более того, большинство альтдорфцев вообще не будет знать, что идёт расследование, и многие из них наверняка откажутся сотрудничать с теми, кто суёт свой нос в императорские дела…

Основные подозреваемые

Вильгельмина Буфф. Подруга детства и личный адвокат Йохана Хоффмана. Именно Буфф познакомила Хоффмана с Лоухэвенами, хотя вскоре ей и пришлось пожалеть об этом решении. Дело в том, что дорожки Буфф и Лоухэвенов быстро разошлись, и Лоухэвены получили возможность шантажировать её, угрожая рассказать всем о её связях с преступным миром. Именно из-за этого ей пришлось оставить партнёрство в адвокатской конторе «Шпиррен-Хирш и Гертнер» (см. «Убершрейк», стр. 38).

Несмотря на близость с Хоффманом, у Вильгельмины Буфф более чем достаточно причин для того, чтобы от него избавиться, и главная из них состоит в том, что у Хоффмана на Буфф имеется немало грязи, причём даже больше, чем у Лоухэвенов. Вообще-то говоря, *«Грифоний хвост»* в контору Хоффмана подбросила именно Буфф, понадеявшись, что представители имперской власти ухватятся за мнимую связь между Лоухэвенами и СНР…

Вильгельм «Большой Вилли» Докер. Давний противник и — в настоящий момент — преемник Хоффмана на посту руководителя Гильдии Докеров (см. «Убершрейк», стр. 26). Именно Большой Вилли организовал рейд Стражи на контору Хоффмана, а теперь использует ситуацию с его исчезновением в собственных политических интересах, уверяя всех окружающих, что они с Йоханом были неразлучными друзьями. Справедливости ради стоит отметить, что агитационную кампанию, в результате которой Хоффмана выпустили из тюрьмы, организовал тоже Большой Вилли! Все в городе

знают, что Докер искренне и истово ненавидит Лоухэвенов, и многие могут засвидетельствовать, что он неоднократно и прилюдно заявлял, что рано или поздно сживёт их всех со свету, чего бы ему это ни стоило.

Генерал фон Даберник. Представитель Альтдорфа, полководец, захвативший замок Чёрной Скалы (см. «Убершрейк», стр. 19) и в настоящий момент командующий оккупационным гарнизоном. Взгляды Хоффмана представляли для генерала угрозу, и тот, даже не будучи искушённым царедворцем, прекрасно понимает, насколько подозрительно выглядит столь своевременное исчезновение одного из главных его политических оппонентов. В настоящий момент фон Даберник ведёт напряжённую закулисную борьбу с Вильгельмом Докером, которого до недавних пор считал своим союзником, — именно генерал в своё время помог Большому Вилли захватить власть в Гильдии Докеров.

Мерси Лоухэвен. Глава полурослычьего клана Лоухэвенов и предводительница крупной преступной группировки. Мерси желала смерти Хоффману и не скрывала этого, поскольку хотела любой ценой пресечь какие бы то ни было слухи о связи между Лоухэвенами и СНР. Она понятия не имеет, как в его конторе оказалась подшивка «*Грифоньего хвоста*», но до сих пор говорит о Хоффмане так, будто он ещё жив, и до сих пор хочет его убить (и даже предложит героям деньги за то, чтобы те не просто нашли его, но и покончили с ним раз и навсегда).

Антон Гримски. Агитатор, регулярно ошивающийся в окрестностях Шприхштумпфа (см. «Убершрейк», стр. 34) и выступающий против распущенности и непомерного могущества купеческого сословия. На самом деле он служит Сигизмунду фон Юнгфройду, который желает помешать бургомистру и гильдиям навести в Убершрейке порядок и получить статус вольного города. Гримски нередко вступал с Хоффманом в публичные дебаты, и несколько раз дело доходило до драки и прямых угроз. Иными словами, Гримски бы с большим удовольствием убил Хоффмана — особенно если бы получил соответствующий приказ от Юнгфройда.

Кто виноват?

Так кто же виноват? И где Хоффман? Решать тебе. Быть может, это граф Юнгфройд наконец решил избавиться от своего старого врага? Или Хоффмана устранили по приказу генерала фон Даберника, и устроенное им расследование — лишь попытка пустить пыль в глаза? Может, это Большой Вилли распробовал вкус власти и теперь пытается отхватить себе кусок пожирнее? Или старые дружки Хоффмана наконец решили свести с ним последние счёты? Как бы то ни было, похоже, у Хоффмана куда больше врагов, чем может показаться на первый взгляд…



Сожжение «Красного полумесяца»

Франц Лохнер, владелец таверны «Красный полумесяц» (см. «Убершрейк», стр. 28) — человек с таинственным прошлым. Хорошенько промочив горло, он любит рассказывать о том, как он был офицером Обидчиков, прославленного отряда наёмников. Увы, те славные деньки давно позади, и напоминает о них лишь красующийся на стене за стойкой старый щит. Однако прошлое не спешит оставлять бывшего наёмника в покое, и старые враги вот-вот явятся по его душу. К счастью, Лохнер ещё не растерял своё знаменитое чутьё и сумел не только на время сбить всех со следа, но и коечто разузнать. Теперь Францу известно, что за его головой явились разъярённый убийца чудовищ, таинственный ассасин, гости из Пограничных Княжеств и неведомая призрачная сущность.

Враги Лохнера



Тикад Ургольссон, гном — убийца чудовищ

Ургольссон принёс Клятву Убийцы Чудовищ после того, как проиграл Лохнеру в «Пальцы Ранальда» свой фамильный клинок. Со временем Тикад убедил себя, что Лохнер сжульничал, и теперь не остановится ни перед чем в своём стремлении убить трактирщика.

Тикад Ургольссон, гном — убийца чудовищ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	56	39	36	52	31	28	38	36	67	24	19

Навыки: кутёж 67, хладнокровие 77, уклонение 43
Черты: прыгучесть (Руна Прыжков, выбитая на пряжке ремня), оружие +7

Шринк Зубастая Тень, скавен-ассасин

Зубастая Тень явился за головой трактирщика. Когда Обидчики служили в Тилее, Лохнер попортил тамошним крысолюдам немало крови, и вот очередное гадание поведало им, что пришло время мести.

Шринк Зубастая Тень, скавен-ассасин

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	66	57	39	38	63	61	36	46	45	29	13

Черты: броня 2, воитель, стрельба +6 (20), следопыт, верхолаз, оружие +7

Бойцы Кармелло, семеро людей-головорезов

Бойцы Кармелло Эспозито работают на маркизу Дженерозу Караманичи из Пограничных Княжеств. Благодаря Лохнеру Обидчики нанялись ко двору лорда Карла Свенсона, давнего врага маркизы, и та решила, что наилучшим наказанием за это преступление будет медленная и мучительная смерть.

Бойцы Кармелло, семёрка головорезов

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	41	45	32	38	34	28	36	27	36	29	12

Навыки: запугивание 42
Черты: броня 2 (лёгкая), стрельба +8 (50), оружие +7

Тах-Ра Ментар, нехекарский призрак

Древний дух, явившийся из-за порога врат времени. Эта сущность стремится вселиться в тело Лохнера, внедриться с его помощью в ряды Обидчиков и убить командира наёмников, дабы они не смогли помешать осуществлению замыслов её повелителя.

Тах-Ра Ментар, нехекарский призрак

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	44	–	33	32	19	35	27	28	59	19	14

Черты: леденящее касание, ночное зрение, бестелесность, аура страха, магическая атака, невосприимчивость к боли, оружие +9

План Лохнера

У Лохнера в запасе имеется хитрый план, призванный помочь ему выпутаться из этой смертельной передряги. В нужный день хозяин заведения закроет трактир пораньше, объявив, что сегодня он празднует свой день рождения и намеревается провести ночь, вознося благодарственные молитвы Шалии, богине милосердия, за дарованную ему долгую жизнь. Убийцы, по его мнению, ни за что не упустят такой отличный шанс и непременно постараются нанести удар. В этот момент он намеревается взорвать трактир, убить как можно больше явившихся по его душу врагов и заодно инсценировать собственную смерть, чтобы выжившим не было смысла продолжать охоту. Однако в столь ответственном деле ему не обойтись без помощи, и Лохнер обещает героям щедрую плату: по 10 золотых крон каждому!

Если герои согласятся помочь, Лохнер предложит им заранее обдумать план предстоящей засады и сам подкинет им пару неплохих идей, показав себя хорошим тактиком и стратегом. Обрати внимание, что подготовка к реализации этого плана ложится на плечи ге-

Саиф аль-Джануб

Скимитар, выкованный в 1445 К. И. прославленным философом и ремесленником Хатаком аль-Кунди, Лохнер получил в награду за героизм при обороне Зуденбурга от орд нежити в 2498 К. И. В Арабии этот прекрасный образчик оружейного искусства будет стоить в десять раз дороже указанной цены.

Оружие	Тип	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства
Саиф аль-Джануб	Основное	20КР	1	Экзотическое	Среднее	+РС+5	Защитное, красивое (4), неразрушимое (см. «Книгу правил»)



роев — Лохнер сможет помогать им только советами, чтобы не вызывать у убийц излишних подозрений. Вот некоторые из его идей:

- Взрывчатку, необходимую для того, чтобы взорвать «Красный полумесяц», можно достать у Гродни Верного Молота из «Топора и молота» (см. «Уберштейк», стр. 22), но он согласится помочь, только если герои взамен пообещают оказать ему в будущем ответную услугу. Как вариант, нужное количество пороха можно купить в «Луиджи и Сальваторе» (см. «Уберштейк», стр. 46), однако люди Кармелло являются завсегдатаями этого магазина и непременно заметят покупку (Лохнеру об этом, конечно, неизвестно).
- С призраком поможет справиться Корделия Весселинг (см. «Уберштейк», стр. 16). Она может добавить во взрывчатку необходимые компоненты так, чтобы та получила достоинство «магическая атака». Лохнер посоветует не обращаться к городскому магу (см. «Уберштейк», стр. 18), чтобы не вызывать неуместных вопросов, однако он не знает, что Весселинг давным-давно ходит у Кристофа Энгеля в соглядатаях.
- Лохнеру понадобится путь отхода, после того как «Красный полумесяц» взлетит на воздух, так что он посоветует героям связаться с Карстеном Рюггером из Гильдии Лодочников (см. «Уберштейк», стр. 25). Лохнер знает, что Рюггер — бывалый контрабандист, и предполагает, что завоевать его расположение можно, оказав ему какую-нибудь услугу.
- Для бомбы, заложенной под «Красный полумесяц», необходим запал, и с этой задачей прекрасно справится хронометрическая свеча — экспериментальное устройство, собранное по особому заказу для Курта Прохнова, гильдмейстера Гильдии Корабелов и Свечников (см. «Уберштейк», стр. 27). Прохнов готов продать диковинку за 5 шиллингов.

Нападение

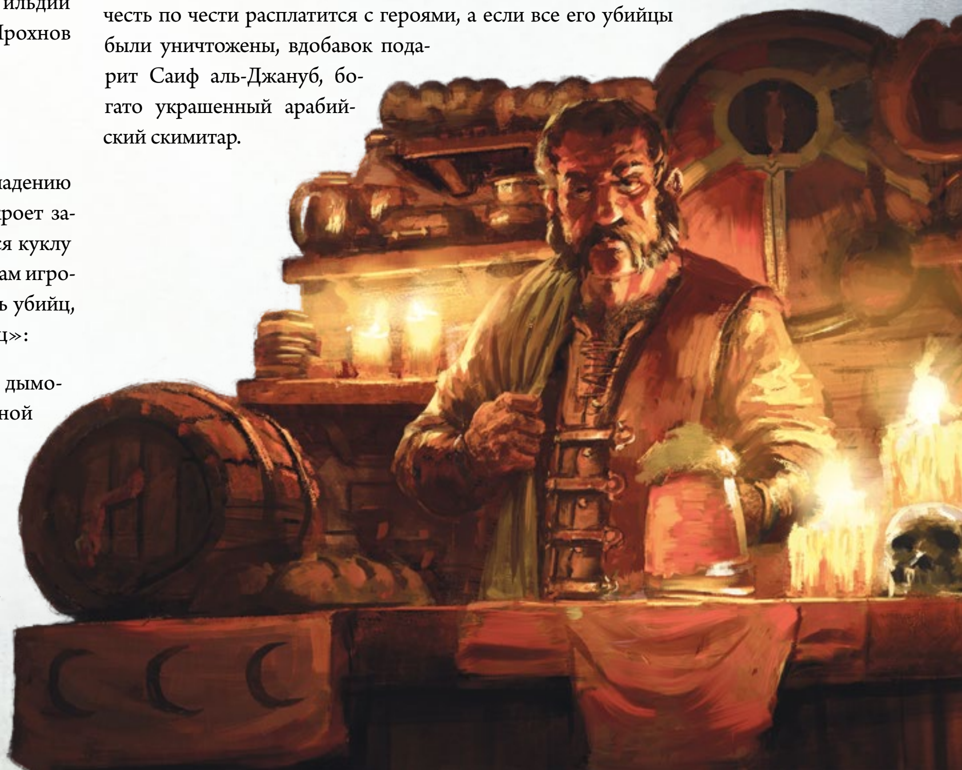
Позволь персонажам игроков как следует подготовиться к нападению убийц. Если герои не придумают план получше, Лохнер закроет заведение, набьёт тряпьём свою одежду, посадит получившуюся куклу в кресло в главной зале трактира и присоединится к персонажам игроков. Если герои не сделали ничего, что могло бы насторожить убийц, вскоре враги Лохнера начнут стекаться в «Красный полумесяц»:

- **9:00 вечера.** Зубастая Тень проникает в трактир через дымоход и прячется в платяном шкафу Лохнера. Вскоре в главной зале начинает проявляться Тах-Ра Ментар.
- **9:15 вечера.** У дверей трактира появляется порядком набравшийся Ургольссон и начинает орать, призывая Лохнера выйти и встретить свою судьбу. К этому моменту Тах-Ра смогут увидеть персонажи, обладающие талантом «второе зрение»: теперь с призраком можно вступить в бой и нанести ему урон магическими атаками.
- **9:30 вечера.** На сцене появляются бойцы Кармелло — они проникают в трактир, вломившись через окно на втором этаже здания. Ургольссон в этот самый момент прорубается сквозь входную дверь и врывается в главную залу, намереваясь встретиться с Лохнером лицом к лицу. Услышав шум, Зубастая Тень выбирается из засады, чтобы посмотреть, что происходит, и натыкается на бойцов Кармелло. К этому моменту Тах-Ра материализуется окончательно, устрашая всех присутствующих смертных и готовясь вселиться в тело Лохнера.

Самодельный запал для бомбы прогорит за 1d10+4 раундов; для того, чтобы точно определить это время, потребуется **проверка наблюдательности (+20)**. Если герои используют хронометрическую свечу Прохнова, они могут сами выставить точное время детонации на любой промежуток времени от 4 до 12 раундов. Когда прогремит взрыв, все, кто находится в трактире, получат 1d10+15 пунктов урона и будут охвачены огнём (5). Все выжившие во взрыве убийцы постараются спастись бегством (если им это удастся, они рано или поздно вернутся, чтобы закончить начатое).

Последствия

Когда Лохнер и персонажи игроков доберутся до безопасного места, например до Гильдии Лодочников, Лохнер заявит, что не чувствовал себя лучше с тех пор, как служил в Обидчиках, и что бегство от опасности ему не по душе. Вместо этого он решит отстроить «Красный полумесяц» заново, чтобы у хороших ребят вроде персонажей игроков всегда было место, где можно как следует отдохнуть. Он тем не менее честь по чести расплатится с героями, а если все его убийцы были уничтожены, вдобавок подарит Саиф аль-Джануб, богато украшенный арабийский скимитар.



САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ ВАААГХ!

Как их ни бей, зеленокожие всегда возвращаются, раз за разом, год за годом, будто лезущие из-под земли сорняки. В самом Убершрейке их, конечно, нет, однако на них порой можно наткнуться в Коллекторах Магнуса (см. «Убершрейк», стр. 50).

В ходе Великой войны против Хаоса, прогремевшей более 200 лет назад, Убершрейк был захвачен орками. Когда Император Магнус Благочестивый освободил город, часть зеленокожих сумела укрыться в самых тёмных уголках городской канализации. На протяжении двух сотен лет копилась эта зараза, медленно, но верно набирая силу, пока, наконец, не разрослась достаточно, чтобы превратиться в маленькое гоблинское племя.

Племя Гремучих Языков всегда было небольшим — слишком уж много в городской канализации водится существ, готовых поживиться свежим гоблинским мясцом, — и не представляло для города особой угрозы. Более того, им всегда приходилось жить настолько замкнуто, что нынешний их вожак, шаман по имени Смердячий Посох, не только забыл, что где-то там, наверху, существует целый огромный мир, но и уверился, что Гремучие Языки — последние зеленокожие Старого Света.

Лишь недавно Смердячий Посох догадался, что мироздание не ограничено канализационными тоннелями, и заключил, что сверкающие сквозь канализационные решётки жгучие жёлтые лучи — это знак, ниспосланный ему богами-близнецами Горком и Морком. Воодушевлённый Смердячий Посох собрал под своё знамя всех Гремучих Языков и повёл в поход наверх, на обетованную землю Холма (см. «Убершрейк», стр. 42), самого богатого района города.

Светоч ваааГХ!

Смердячий Посох считает себя пророком Горка и Морка — величайшим гоблином, которого только видел мир. С другой стороны, единственные гоблины, которых видел сам Смердячий Посох, — это члены его собственного крохотного племени, так что со своей точки зрения он совершенно прав.

СМЕРДЯЧИЙ ПОСОХ ИЗ ПЛЕМЕНИ ГРЕМУЧИХ ЯЗЫКОВ, ГОБЛИН-ШАМАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	30	30	30	35	30	40	30	40	14

Черты: боязнь (эльфы), ночное зрение, паразиты, заклинания (стрела, подлый втык, почесуха), оружие +6

Подлый втык
Порог сотворения: 2
Дальность: [сила воли] ярдов (30)
Цель: [рейтинг харизмы] гоблинов (4)
Длительность: особая

Персонаж заклинает оружие своих союзников, чтобы оно само находило наиболее слабое место в доспехах врага. Цели получают по 1 преимуществу, а их оружие получает достоинство «бронебойное» (см. «Книгу правил»), которое сохраняется до тех пор, пока у цели остаётся хотя бы одно преимущество.

Почесуха
Порог сотворения: 4
Дальность: [сила воли] ярдов (30)
Цель: 1
Длительность: [рейтинг харизмы] раундов (4)

Персонаж легонько встряхивает в воздухе пальцами руки, и его врага окутывает облако едких спор, которые мгновенно оседают, проникая под кожу и вызывая нестерпимый зуд. Пока действует заклинание, цель получает модификатор –10 ко всем проверкам, а скорость её перемещения снижается вдвое.

10 ГОБЛИНОВ ИЗ ПЛЕМЕНИ ГРЕМУЧИХ ЯЗЫКОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	30	30	30	35	30	25	25	15	11

Черты: броня 1, боязнь (эльфы), ночное зрение, паразиты, оружие +7

Приём у Ашаффенбергов

В тот самый день, когда гоблины запланировали свой священный поход наверх, в поместье Ашаффенбергов принимают альтдорфских аристократов. Крысоловы Валунда (см. «Убершрейк», стр. 40) сообщают герцогине Элеоноре Ашаффенберг о потенциальной угрозе, но сами они не желают связываться с гоблинами, поскольку им вполне хватает забот с крысами. Герцогиня опасается, что появление банды зеленокожих в самый разгар приёма погубит её репутацию, и объявляет, что готова платить по 10 шиллингов в день тому, кто согласится уничтожить гоблинов, не поднимая лишнего шума. Гильдмейстер Валунд продал ей наскоро нацарапанную карту канализации с указанием местоположения логова гоблинов — герцогиня вручит её персонажам игроков, если они возьмутся за работу.

Разрушители вечеринок

Герцогиня — не единственная, кому известно об этой угрозе. Гильдия Купцов планирует использовать набег гоблинов как политический инструмент, призванный дискредитировать оккупировавших город альтдорфцев, наглядно продемонстрировать их неспособность обеспечить безопасность и заработать козырь в большой дипломатической игре за обретение Убершрейком статуса вольного города.

Гильдия Купцов Убершрейка наняла собственный отряд искателей приключений, поручив им сделать всё необходимое для того, чтобы набег гоблинов состоялся, пока высокие гости из Альтдорфа не покинули город.



Лейф Вильссон

Вильссон родился в Норске и ещё в юности отправился вверх по Рейку, чтобы повидать мир. Его происхождение до сих пор безошибочно угадывается по манере говорить, одеваться и решать любые споры ударом боевого топора. Он вспыльчив, злопамятен, но на удивление дружелюбен с теми, кто готов с ним выпить (как ни странно, больше всего ему нравятся остландские сливочные ликёры). Несмотря на свой пламенный темперамент, Лейф — надёжный товарищ, просто его дружбу очень непросто заслужить.

ЛЕЙФ ВИЛЬССОН, ГЛАДИАТОР ИЗ НОРСКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	52	26	45	41	31	27	33	36	30	32	15

Черты: броня 2, оружие +7

Эмилия Лохленд

Уроженка овеянного тайнами Альбиона, Лохленд давно научилась избегать неудобных вопросов и любопытных глаз… Очень полезное умение, особенно если учесть, что Эмилия — ведьма. Целебные травы, каменные амулеты и самодельные фетиши, необычные даже по меркам Империи, в изобилии рассованы по мешочкам и потайным кармашкам её многослойного и многоцветного одеяния.

ЭМИЛИЯ ЛОХЛЕНД, ВЕДЬМА ИЗ АЛЬБИОНА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	52	26	45	41	31	27	33	36	30	32	15

Навыки: язык (магический) 46

Черты: магическая атака, заклинания (стрела, устрашающий облик), оружие +5

Джордано Импьегато

Исключительное хитроумие Джордано порой служит ему дурную службу. В своё время, например, ему пришлось бежать из тилейского города-государства Миральяно, после того как один из тамошних патрициев осознал, что Импьегато, которого он нанял вести бухгалтерию и считать налоги, живёт едва ли не роскошнее его самого. Товарищи очень ценят Джордано — благодаря его хорошо подвешенному языку они всегда получают от нанимателя куда больше денег, чем рассчитывали изначально (хотя немалая доля этих денег в итоге всё равно оседает в карманах самого Импьегато).

ДЖОРДАНО ИМПЬЕГАТО, ЗАКОННИК ИЗ ТИЛЕИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	29	30	25	41	28	35	52	30	39	12

Навыки: торговля 44, знание (закон) 71

Черты: оружие +7

Генефис Отрешённая

Товарищи Генефис давным-давно научились не перечить этой поджарой, сложенной как горная львица эльфийке и привыкли, что она всегда действует так, как хочет, и тогда, когда считает необходимым. Соратники Генефис просто предпочитают находиться в нужное время в нужном месте, чтобы использовать плоды её усилий к общей выгоде, вместо того чтобы рисковать, вызывая на себя её гнев.

ГЕНЕФИС ОТРЕШЁННАЯ, ЛЕСНАЯ ЭЛЬФИЙКА — ШПИОН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	38	58	30	26	51	53	44	47	53	38	12

Навыки: скрытность 63

Черты: броня 1 (лёгкая), сумеречное зрение, стрельба +9 (150), следопыт, оружие +7

Мы что, злодеи?

Как вариант, персонажей игроков может нанять именно Гильдия Купцов. При таком раскладе команду Лейфа наймёт герцогиня, и героям предстоит остановить их и помешать разобраться с гоблинами, которые готовятся испортить вечеринку Элеоноры Ашаффенберг. В этом случае представители Гильдии постараются мотивировать героев речами об иноземных оккупантах, стремящихся использовать канализацию для своих контрабандных махинаций, подрывающих законные торговые операции Гильдии, и посоветуют поскорее избавиться от команды Лейфа — банды нанятых альтдорфской партией кровожадных головорезов.

КРОВЬ И СНЕГ

Отец-смотритель логова Ульрика в Убершрейке (см. «Убершрейк», стр. 47) Хольст Кречмер известен своей крайней подозрительностью и обыкновением несколько, скажем так, приукрашивать действительность в стремлении привлечь к себе внимание и вернуть постепенно ускользающее из его рук влияние на городские дела. Раньше он уже не раз поднимал тревогу на пустом месте, но в этот раз его опасения, похоже, вполне обоснованны.

В «Оловянной шпоре» (см. «Убершрейк», стр. 52) сразу две новые сенсации, привлекающие огромные толпы народу: громадный белоснежный волкодав по кличке Ледяной Клык и рослый голубоглазый блондин-мидденландец по имени Рейкхардт Гештальтенштарк. Ни один из них покуда не проиграл ни одного поединка, и если Рейкхардт просто вынуждал соперников сдаться, то для противников Ледяного Клыка дело обычно заканчивалось разорванным горлом и скорой смертью. Поклонники убеждены, что поединок между этими бойцами определённо стал бы самым грандиозным событием десятилетия, однако никто не знает, что случиться этому поединку не суждено. Дело в том, что Гештальтенштарк и Ледяной Клык — это одно и то же лицо. Рейкхардт — Дитя Ульрика, создание, наделённое (или наказанное) способностью по собственному желанию превращаться то в волка, то в человека. До сих пор Гештальтенштарку удавалось скрывать свою истинную природу от окружающих, и лишь недавно отец-смотритель Кречмер начал что-то подозревать.

Гештальтенштарк затеял всё не ради денег (хотя от денег он тоже не отказывается). Он мечтает о том, чтобы Империя вновь стала единым государством, но под покровительством Ульрика, а не Сигмара. Ледяной Клык быстро становится вожаком бойцовых псов, а Рейкхардт собирает вокруг себя гладиаторов, обещая им жизнь и служение великой цели — ослаблению влияния Церкви Сигмара в Убершрейке, а там, быть может, и во всей Империи!

Конечно, отец-смотритель Кречмер был бы не прочь вернуть и преумножить утраченное влияние, но он отнюдь не безумец и прекрасно понимает, что действия Рейкхардта скорее запятнают имя Ульрика, чем прославят его. Отец-смотритель Хольст просит персонажей игроков внедриться в «Оловянную шпору», обратившись к Вильгельму Шюттельну, содержателю заведения, в качестве новых бойцов или игроков или втеревшись в доверие к одному из богатых завсегдатаев, имеющих доступ в закулисье арены. Оказавшись внутри, они должны найти Гештальтенштарка и убедить его отказаться от своего замысла, а если не выйдет — убить. Впрочем, отец-смотритель попросит сделать дело, не раскрывая природу довлеющего над Гештальтенштарком проклятия, так как это может подорвать доверие к Церкви Ульрика во всём регионе.

Одарённый молодой человек

Рейкхардт — горячий, фанатично верующий юноша 18 лет от роду. Он твёрдо убеждён, что Церковь Сигмара — бремя, висящее на шее Империи, и желает сорвать его, искренне полагая, что дорогу в будущее способны указать только клирики Ульрика. Рейкхардт носит медальон с портретом прекрасной златовласой женщины. Надпись на обратной стороне гласит: «С любовью, твоя мама Магдалена». Столкнувшись с серьёзной опасностью или осознав, что его амбициозным планам угрожает опасность, Гештальтенштарк покончит с маскарадом и примет облик ужасного человека-волка. Сам Рейкхардт ненавидит это обличье, поскольку всё в нём служит немым свидетельством в пользу сигмаритов, утверждающих, что путь Ульрика — это путь варваров и дикарей.



РЕЙКХАРДТ ГЕШТАЛЬТЕНШТАРК — ГЛАДИАТОР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	74	33	53	51	41	40	39	32	43	41	19

Навыки: уклонение 45
Черты: броня 2 (лёгкая), благословение (Ульрик), крепкий орешек, оружие +7 (цеп)

ЛЕДЯНОЙ КЛЫК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	70	—	40	40	50	35	—	25	40	20	16

Черты: броня 1 (шкура), укус +7, благословение (Ульрик), крепкий орешек, сумеречное зрение, следопыт, оружие +7

ЧЕЛОВЕК-ВОЛК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	79	33	78	76	56	45	39	22	33	21	24

Черты: броня 2 (шкура), благословение (Ульрик), крепкий орешек, аура страха (2), сумеречное зрение, следопыт, оружие +10

Рейкхардт способен менять облик по желанию. Смена облика считается действием, а вся одежда в процессе превращения спадает или рвётся.

Добраться до Гештальтенштарка будет весьма непросто. Он живёт в гладиаторских казармах под «Оловянной шпорой» в окружении верных гладиаторов (используй параметры Лейфа Вильссона, стр. 37), поклявшихся защищать его ценой собственной жизни, и целой своры бойцовых псов (см. «Убершрейк», стр. 53), подчиняющихся каждому его слову. Если герои сумеют преодолеть все препятствия и тем или иным способом разобраться с Рейкхардтом, Кречмер заплатит каждому из героев по 2 золотые кроны. Если при этом никто в Убершрейке не узнает о проклятии Гештальтенштарка, отец-смотритель будет очень рад и может обучить их редким навыкам и талантам и даже принять заинтересованных персонажей в ряды служителей Церкви Ульрика.

Загадка серебра

Когда Гуннар прогуливается по рынку, его внимание привлекает крупный серебряный браслет, как две капли воды похожий на тот, что он выковал собственными руками много лет назад. Приглядевшись к находке, Гуннар понимает, что этот браслет — почти безупречная копия того, что он сделал в подарок своей дочери незадолго до пожара, в результате которого погибли все члены его семьи, а сам Гуннар, выжив, принёс Клятву Убийцы Чудовищ. Если спросить у купца, тот расскажет, что купил это украшение — и несколько очень похожих на него, но уже проданных, — в окрестностях гряды Блицфельсен у коробейницы по имени Аларика Бредерман. Сама коробейница в итоге признается, что проданные ею украшения — подделка, сработанная местным кузнецом.

По следу

Пройдя пару-тройку раз проверку сплетничества, обаяния или лидерства, герои в конце концов сумеют отыскать Бредерман в окрестностях Блицфельсена, по дороге в Грауштадт. Перепуганная нежданной встречей с убийцей чудовищ, она признается, что эти украшения — человеческая подделка, выполненная женщиной-кузнецом по имени Гудрун Рогге, которой посчастливилось наткнуться на давно заброшенную гномью заставу и восстановить тамошнюю кузницу. Гуннар когда-то знал Рогге. Она была настолько искусной мастерицей, что удостоилась чести обучаться тонкостям ремесла у гномов карака Азгараз. Рогге, однако, не поладила с Гуннаром, и после того как та в сердцах пригрозила сжечь его дом и мастерскую, Гуннар настоял, чтобы Гудрун изгнали из Азгараза. Гуннар всегда подозревал, что ей каким-то образом удалось привести свою угрозу в исполнение, но у него не было никаких доказательств.

Мигдал Агрил

Бредерман проводит персонажей игроков к старой гномьей заставе — мигдалу Агрил, но наотрез откажется переступать её порог. Последний раз, когда она сюда пришла, Рогге пригрозила, что в следующий раз пробудит древнее творение дави, которое разорвёт незваную гостью на куски. Если герои продолжат свой путь по узкому ущелью, ведущему ко входу в заставу, Гудрун сможет заметить их через свою подзорную трубу — для этого ей придётся пройти **проверку наблюдательности (–20)**. В случае успеха она узнает Гуннара, и пламенная ненависть вновь разгорится в её сердце, ведь если бы не Гуннар, она бы до сих пор постигала сокровенные тайны кузнечного ремесла в караке Азгараз.

Насмешки во тьме

Гудрун Рогге отнюдь не глупа и понимает, что в одиночку против героев ей не выстоять. Пока герои пробираются сквозь полуразрушенные коридоры заставы, она расчищает помещение мастерской и готовит к предстоящей битве своё секретное оружие. Затем она начинает следить за продвижением персонажей игроков при помощи потайных тоннелей, время от времени насмехаясь над героями из своего безопасного укрытия. Помимо всего прочего Рогге признаётся, что устроила поджог в доме Гуннара, и сожалеет, что в пожаре погиб не он, а его семья. Она глумится над *«безмозглыми дави»*, изгнавшими её из карака Азгараз, хвастает разработанными ею *«усовершенствованиями»* и с пренебрежением отзывается о гномьих ремесленных традициях. Рогге преследует одну-единственную цель — обозлить героев и заманить их в кузницу. В этот раз она хочет лично убедиться, что Гуннару придёт конец.



ОТРЕМОНТИРОВАННЫЙ РУННЫЙ СТРАЖ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
2	55	—	60	65	10	15	10	—	—	—	10

Черты: броня (5)*, сумеречное зрение, крепкий орешек, невосприимчивость к боли, размер (большой), оружие +10

*Броня стража изъедена временем. Каждый раз, когда при проверке атаки против него выпадает круглое число (10, 20, 30 и т. д.), значение брони стража снижается на 1 пункт.

Страж

У дальней стены кузницы Рогге стоит громадный железный истукан, украшенный серебром и инкрустированный золотыми рунными письменами. Истукан закован в угловатые доспехи и увенчан головой в рогатом шлеме и с устрашающей гримасой на бородатом лице. Торчащие из спины закопчённые трубы выглядят чужеродно и неуместно — их, похоже, добавили в конструкцию совсем недавно. Этот истукан — древняя и сильно потрёпанная временем экспериментальная боевая машина, созданная несколько тысяч лет назад, в эпоху Гоблинских войн. Гудрун работала над восстановлением этого механизма несколько лет.

Когда персонажи игроков войдут в кузницу, истукан оживёт, трубы зашумят, выпуская клубы пара и дыма, а громадные ручищи сожмутся в кулаки, готовясь сокрушить всякого, кто по собственной глупости посмеет сунуться слишком близко. Если герои решат отступить, Гудрун запрёт двери кузни и, устроившись поудобнее, примется наблюдать за схваткой, осыпая убийцу чудовищ едкими насмешками. Если персонажи игроков одолеют стража, Гудрун сбежит, напоследок поклявшись вернуться и отомстить. Если герои обыщут кузницу, они найдут старые инструменты Гуннара, браслет, который он сделал для своей дочери, и кипу листов с набросками диадемы, которую он планировал сделать для жены.

Если Гуннар захочет сменить свою текущую карьеру на карьеру ремесленника, то, воспользовавшись кузницей в мигдале Агрил, сможет сделать это бесплатно (подробнее о смене карьеры рассказано в третьей главе «Книги правил»). Как вариант, Гуннар может, не мудрствуя лукаво, попросту всё пропить.



ПАМЯТЬ КРОВИ

Из-за суматохи в Убершрейке деревенька Граунер лишилась защиты Штатного войска, и Гаврих Блох, сын деревенского старосты и давний армейский дружок Салундры, просит о помощи. Гаврих хочет подготовить местное ополчение, но, не имея командирского опыта, обращается к Салундре: *«Ну же, Сал, соглашайся, погоняешь новобранцев, как в старые добрые времена!»* В обычной ситуации жители Граунера обратились бы к местному лорду, барону Рупрехту Грауфельзену, двоюродному брату Салундры, но тот отказался им помочь.

Гаврих знает, что Салундра и её двоюродный братец Рупрехт недолюбливают друг друга, поэтому он надеется, что та согласится помочь хотя бы ему назло. Гаврих сразу говорит, что у него нет денег, и в качестве оплаты может предложить только проживание в «Руке Болотного Короля» — единственном на весь Граунер трактире, готовом обеспечивать персонажей тёплым жильём, вкусной едой и неограниченным запасом свежего местного пива.

В Граунере

По прибытии в Граунер персонажей игроков встречают Себастьян Блох (деревенский староста и отец Гавриха), Бертильда Хебамме (вдова, возглавляющая деревенский женский совет) и Персиваль Райзенфюрер (суетливый и дотошный бейлиф). Гаврих сразу предупреждает, что Райзенфюрера придётся чем-нибудь отвлечь, чтобы тот ничего не пронюхал о подготовке ополчения, поскольку в противном случае он сразу доложит обо всём барону.

Старший Блох и вдова Хебамме предложат героям придумать какое-нибудь удобное оправдание, например сказать бейлифу, что они прибыли в Граунер по воле некоего нанимателя из Убершрейка, поручившего им устроить охоту на расплодившихся в последнее время зверолюдов. Если персонажи игроков примут это предложение, Райзенфюрер немедленно воспылает энтузиазмом: *«Наконец-то настоящие солдаты! Уж вы-то точно знаете, что к чему!»*, и набросится на героев с расспросами.

На самом деле эти расспросы нужны Райзенфюреру для того, чтобы проверить, не представляют ли персонажи игроков угрозы его барону. Дело в том, что Рупрехт Грауфельзен недавно получил сведения о том, что среди его подданных появились последователи некоего тёмного культа. Барон пока ни в чём не уверен, но на всякий случай отказался помогать крестьянам оружием и при этом не стал устраивать полномасштабную чистку — в конце концов, чем больше народу, тем больше можно собрать налогов. В качестве меры предосторожности он послал в деревню своего бейлифа, поручив ему как следует всё разнюхать и обо всём разузнать. Вечером Райзенфюрер вернётся к своему хозяину с докладом.

Набег

На следующий вечер на Граунер нападает небольшая свора зверолюдов.

6 ЗВЕРОЛЮДОВ-УНГОРОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	35	40	40	35	25	25	30	25	14

Черты: сумеречное зрение, оружие +6

С набегом героям придётся разбираться самим. Унгоры сбегут сразу, как только почуют, что схватка складывается не в их пользу. Персонаж, который успешно пройдёт **проверку интуиции или знания (Рейкланд)**, поймёт, что для зверолюдов это нехарактерно: встретив сопротивление, они обычно не сдаются так быстро. Тем не менее в честь победителей жители Граунера закатят настоящий пир. На самом деле этот набег зверолюды устроили по приказу своего духовного предводителя — члена тёмного культа, пожелавшего испытать героев и посмотреть, на что те способны.

Обвинения

На следующее утро в деревню в сопровождении шести солдат является агент барона — Хедвиг Тирман, охотник на ведьм. Тирман с ходу обвиняет героев в ереси и добавляет к обвинению свидетельство самого Рупрехта, утверждающего, что Салундра — злонамеренная бунтарка, ступившая на стезю простого солдата и тем самым предавшая забвению свой дворянский долг. Ей надлежит немедленно сдаться и покаяться в своих грехах! В то время как Гаврих и его отец заговаривают Тирману зубы, Хебамме предупреждает героев об опасности и предлагает бежать из деревни, пока есть такая возможность.

Река крови

К несчастью, Хебамме — последовательница тёмного культа. Пять лет назад её муж Ортлуф участвовал в походе против зверолюдов и погиб по вине барона Рупрехта. Охваченная безумной яростью, Хебамме ринулась в лес в одиночку, одержимая желанием погибнуть, прихватив с собой побольше зверолюдов. Наткнувшись на свору унгоров, она успела проломить несколько голов, прежде чем с удивлением поняла, что оставшиеся в живых зверолюды падают ниц, ощущая полыхающее в её душе пламя Кровавого Бога. Приняв их служение, Хебамме поклялась собственноручно убить барона Рупрехта и извести весь его проклятый род. В том числе и Салундру. Хебамме заводит героев в глухую чащу, где их поджидает свора из 8 зверолюдов, и, завопив в притворном ужасе, прячется в густом подлеске. Выждав момент, она вооружается припрятанным заранее боевым посохом и с яростным воплем «Кровь Богу Крови!» бросается на героев.

БЕРТИЛЬДА ХЕБАММЕ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	65	25	35	45	45	35	45	25	45	25	15

Черты: невозмутимость, сумеречное зрение, оружие +7

Если на руках у героев не будет весомых улик, никто не поверит в предательство Бертильды Хебамме. Проблема в том, что обладание подобными уликами само по себе считается ересью. Иными словами, для героев самым разумным поступком будет возвращение в Убершрейк. Тирман, скорее всего, отправится за ними в погоню, присовокупив к списку обвинений убийство ни в чём не повинной фрау Хебамме…

КЛИН КЛИНОМ ВЫШИБАЮТ

Убершрейк просыпается под топот солдат, запирающих городские ворота: украден перстень с печатью генерала фон Даберника. Как только герои смирятся с новым положением вещей, к Мольрелле явится её сестра-близняшка Халамина по прозвищу Ми-ми. Она совсем недавно приехала в Убершрейк, и пропавший перстень, как нетрудно догадаться, сейчас находится именно у неё. *«Я не виновата! Я вообще не хотела его красть! Я просто заметила на улице богатого красавчика, срезала у него кошелёк, глядь, — а там это треклятое кольцо!»* Она, однако, не хочет просто выбрасывать эту опасную добычу: *«А что, если какой-нибудь маг возьмёт и поколдует над ним, как это было в прошлый раз? Тогда все будут думать, что это я его стянула! Мне тогда точно не поздоровится!»* К счастью, у Ми-ми есть план: *«Нужно влезть в генеральскую опочивальню и подбросить колечко ему под кровать, будто это он сам его туда уронил! Умно, а? Вот только я не знаю, как пробраться в замок. Молли, солнышко, можешь мне помочь? Ну пожа-а-алста! С тех пор как выгнали Юнгфройдов, там почти никого и не бывает, мы просто зайдём и выйдем — обернёмся в два счёта!»*

Знакомьтесь, Эдмунд Штрайзен

К несчастью для Ми-ми, настоящий вор Эдмунд Штрайзен прекрасно знает, кто украл его кошелёк. Более того, Штрайзен намерен убить сунувшуюся не в своё дело полурослицу, заполучить перстень и заодно подставить персонажей игроков. Хуже всего то, что Штрайзен — колдун Хаоса и поклонник Слаанеша, Князя Наслаждений. Перстень нужен колдуну для нечестивого ритуала, который позволит ему влиять на разум Даберника, и Штрайзен, естественно, отнюдь не рад тому, что кольцо пропало.



ЭДМУНД ШТРАЙЗЕН, КОЛДУН ХАОСА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	50	25	28	38	39	40	33	34	44	42	12

Черты: броня 1 (лёгкая), мутация (козлиные ноги, спрятаны под длинной мантией), заклинания (стрела, устрашающий облик, ошеломление), оружие +6

Знакомьтесь, Маглин «Мэгги» Бланк

К несчастью для Штрайзена, его след взяла Маглин «Мэгги» Бланк, маг из Серого колледжа, которой удалось проникнуть в замок Чёрной Скалы под видом служанки. Она знает, что перстень украл Штрайзен, и предполагает, что персонажи игроков — его последователи или конкуренты из числа поклонников Хаоса. К счастью, Мэгги — женщина разумная, и если у персонажей будет возможность объясниться, они вполне могут убедить её в своих добрых намерениях.

МАГЛИН БЛАНК, СЕРЫЙ МАГ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	64	34	26	22	71	53	36	63	58	41	12

Черты: заклинания (стрела, устрашающий облик), оружие +6

В Чёрной Скале

Персонажи игроков пробираются в замок Чёрной Скалы (см. «Убершрейк», стр. 19), вслед за ними крадётся Штрайзен, а Мэгги в образе служанки «случайно» натыкается на них в коридоре — героям придётся быстро выдумать какое-нибудь более или менее правдоподобное объяснение. Мэгги не намерена им мешать — она предпочтёт проследить за ними и, дождавшись, пока они выйдут на своих сообщников, прихлопнуть весь «культ» разом. Сейчас её главная цель — Штрайзен.

Рано или поздно герои отыщут покои фон Даберника, и Штрайзен атакует их сразу же, как они войдут. Мэгги, в свою очередь, немедленно атакует самого Штрайзена. К несчастью для всех присутствующих, как только Штрайзен потеряет хотя бы пункт здоровья, брызги крови случайно попадут на вставленное в его нос кольцо, и подготовленный для сегодняшней оргии ритуал сработает, призвав в спальню демонетку (см. «Книгу правил»). Сладко потянувшись, демонетка захихикает и стремительно бросится в бой. Если Штрайзен к этому моменту ещё не завладел кольцом, он поймёт, что события развиваются совсем не так, как он рассчитывал, и обратится в бегство. В этот самый момент в замке Чёрной Скалы поднимется тревога.

Если Мэгги поймёт, что персонажи игроков не являются союзниками Штрайзена, она выведет их из замка, как только демонетка будет уничтожена, напоследок сообщив героям, что за ними должок. Если же её подозрения в отношении персонажей игроков останутся в силе, Мэгги скроется, предоставив им самим разбираться с прочёсывающими замок алебардистами в альтдорфских ливреях.

Последствия

Если всё пройдёт хорошо, Ми-Ми будет страшно благодарна и от всего сердца пообещает вернуть услугу. Однако через несколько месяцев она явится вновь: *«Ох, сестрёнка, я тут случайно украла волшебную тиару у одной катайской колдуньи! Она просто в ярости, а я, как назло, не могу снять с себя эту клятую штуковину! Поднялся жуткий скандал — говорят, уже сам Император в курсе! Молли, солнышко, можешь мне помочь? Ну пожа-а-алста!»*



Возвращение Синеокого

Барон Алоиз Ашлох, друг детства Фердинанда, просит о помощи. *«Жители Флехтбена утверждают, что их защищает какой-то там призрак, а это, дружище, по твоей части, а не по моей»*. Город Флехтбен некогда принадлежал семейству Ашлох, но тамошние жители около 300 лет тому назад получили право самоуправления. С тех самых пор они славят некоего местного героя по имени Блау Ауген, который, если верить легенде, поднял во Флехтбене восстание против жестокого барона Ашлоха, завоевал свободу для жителей родного городка и пообещал вновь вернуться в час величайшей нужды. Ашлох, естественно, не верит ни единому слову из этой легенды и готов заплатить Фердинанду и его товарищам по 4 золотые кроны каждому за упокоение бесчинствующего в окрестностях города призрака.

Проблемы начались относительно недавно, когда бургомистр Флехтбена Гельмут Хольт решил устроить праздник в честь трёхсотлетия независимости города. Учитывая, что кульминацией праздника послужило сожжение огромного чучела одного из предков Ашлоха, барон воспринял происходящее не иначе как оскорбление и пригрозил, что начнёт арестовывать всех путешественников, направляющихся во Флехтбен через Лех, город Ашлохов. Вскоре после этого по Леху и поползли сплетни о призраках: странные огоньки, движущиеся тени, ледяные сквозняки — ничего серьёзного, но Ашлоху всё происходящее явно не по нутру. Самыми настойчивыми и неприятными оказались слухи о парящих в воздухе парных голубых огоньках, которые стали то и дело замечать в лесах вокруг Флехтбена, и барон Ашлох нанял героев, чтобы те выяснили, что же на самом деле стоит за всеми этими необъяснимыми явлениями.

Привидения?

К тому времени, как персонажи игроков доберутся до Леха, загадочные происшествия уже сойдут на нет, и героям останется только собирать досужие сплетни. Другое дело Флехтбен — там горожане прямо-таки фонтанируют историями о Блау Аугене, превознося его подвиги в войне за независимость от жестокого барона Ашлоха и провозглашая его едва ли не вернувшимся Ранальдом или перерождённым Сигмаром! Многие местные жители убеждены, что дух Блау Аугена обитает в заброшенной башне в Рейквальдском лесу, к северу от города — по крайней мере, именно туда они ходят, чтобы оставить подношения могучему герою.

Если персонажи игроков захотят обследовать башню, они обнаружат, что от неё давным-давно остались одни руины. Однако внутри они наткнутся на следы чьего-то недавнего присутствия: едва прогоревший костёр, отхожее место, странные подпалины на стенах, кожаный мешочек, полный какого-то синего порошка… и кровь. Много крови.

Пройдя по багряному следу, герои обнаружат до смерти перепуганную и тяжелораненую женщину. Успокоившись, она скажет, что её имя — Гертруда Фарлангер, и она инженер. Если верить её словам, Гельмут Хольт, бургомистр Флехтбена, нанял её и её мужа Давриха чтобы устроить в Лехе и его окрестностях несколько «призрачных феноменов» вроде парящих в воздухе голубых огоньков — поддержать праздник в честь Блау Аугена и заодно подёргать за усы барона Ашлоха. Свой лагерь Фарлангеры устроили в руинах старой башни, полагая, что каменные стены послужат им неплохой защитой от опасностей леса. Этим утром её муж захотел обследовать башню, обнаружил заваленный камнями вход в подземелье и решил расчистить его при помощи взрывчатки, чтобы посмотреть, что внутри. Когда закрывавшая вход огромная каменная плита треснула, раздался дикий потусторонний вой и материализовавшийся в воздухе призрак окутал парализованного ужасом Давриха. Когда вой стих, а призрачный вихрь рассеялся, Даврих бросился на Гертруду, а та успела увидеть, что его глаза и распахнутый в беззвучном крике рот полыхают синим призрачным пламенем.

Если герои обследуют вскрытое Даврихом подземелье, они обнаружат погребальную камеру, стены которой покрыты на удивление яркими, не тронутыми временем фресками, изображающими историю героической победы барона Ашлоха над могучим призраком с сияющими синим пламенем глазами. Украшающие фреску золотые письмена гласят, что победоносный барон Ашлох даровал Флехтбену право самоуправления в награду за помощь в пленении Синеокого в подземельях под лесной башней и в обмен на клятву вечно оберегать неприкосновенность зловещей темницы.

Возвращение во Флехтбен

Когда герои вернутся во Флехтбен, они увидят, что Блау Ауген уже собирает свою кровавую жатву. Многих призрак уже перебил, а остальные горожане, поняв, что неспособны причинить чудовищной нежити ни малейшего вреда, обратились в бегство. От тела Давриха к этому моменту остался лишь охваченный ярко-синим пламенем призрачный костяк, облачённый в чёрную развевающуюся мантию.

Блау Ауген, могильный призрак

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	—	45	35	10	20	20	20	70	10	17

Черты: леденящее касание, ночное зрение, бестелесность, аура страха, магическая атака, невосприимчивость к боли, оружие +9

Поскольку ранить Блау Аугена можно только при помощи магии, сражение с ним будет непростым, и ключом к победе над призраком, скорее всего, станет именно Фердинанд. Если герои выживут, Ашлох сдержит своё слово и сполна заплатит обещанную сумму. Кроме того, если он узнает, как Флехтбен получил свою вольность, он немедленно соберёт войска и быстро присоединит город к своим владениям. *«В конце концов, они не смогли защитить неприкосновенность той башни, так ведь, дружище? Я просто делаю то, что должно и правильно»*.

Впрочем, действия нового барона Флехтбена сложно назвать должными и правильными, поскольку, захватив город, он первым делом устроит знатную резню — наказание за годы вольнодумства и унижения доброго имени его благородного семейства.

Новые знакомые и старые друзья

Андреас фон Брунер, свежеиспечённый лорд Грюневальда, платит 15 золотых крон тому, кто сумеет избавить его владения от набегов зверолюдов. Они похищают людей и отравляют колодцы, вызывая мор и падёж скота. Героям предстоит осмотреть семь разорённых ферм: три в окрестностях Гайсбаха, две неподалёку от Вурфеля и две под Бухендорфом. Под Бухендорфом герои должны начать сомневаться в том, что набеги — дело рук зверолюдов: стрелы, хоть и увенчанные примитивными кремнёвыми наконечниками, сделаны слишком уж аккуратно. Под Вурфелем их подозрения должны окрепнуть: следы набега не несут присущей зверолюдам свирепой жестокости (например, почти не тронуты тела убитых, которых чудовища обычно пожирают). Однако на постоялом дворе на полпути к Гайсбаху героям предстоит нежданная встреча.

Первая ночная звезда

Иллирис Звездочёт — статный, ростом под 7 футов азур, эмиссар Дома Тлеющего Пламени из Каледора — отыскал Эмриса при помощи связующего заклинания и теперь намерен сопроводить блудного сына домой, тем самым отплатив отцу семейства за оказанную некогда услугу. Впрочем, Иллирис — эльф благоразумный и честный: узнав, что у Эмриса имеются невыполненные обязательства, он даёт ему неделю на то, чтобы покончить с ними и подготовиться к отъезду.

Рука помощи

Пока герои обследуют леса в окрестностях Гайсбаха, Эмрис слышит, как его зовёт негромкий мелодичный голос, доносящийся из раскинувшейся неподалёку рощицы. Голос принадлежит белокожей лесной эльфийке, которая показывается из-за деревьев, как только Эмрис подходит ближе. Она учтиво приветствует его и представляется Уллиамарой Небесной Слезой, кудесницей. Эльфийка почувствовала его ауру и пришла предупредить об опасности — на её лагерь напали зверолюды, захватившие в плен одного из её сородичей. Уллиамара никогда не встречала азуров, поэтому приглашает Эмриса со товарищи в свой лагерь, чтобы познакомиться поближе. По дороге она сообщает, что ощущает связывающие Эмриса магические узы и предлагает их разорвать, поясняя, что среди её сородичей подобные чары считаются недостойными и даже постыдными. Фактически Эмрис получает возможность ускользнуть от Иллириса, а необходимый для этого ритуал, по словам Уллиамары, очень прост и не потребует много времени.

Ритуал

Пока лесные эльфы готовят всё необходимое, героев угощают мясом, запечённым с изысканными приправами, а Уллиамара объясняет Эмрису, что обряд являет собой символическую — и ни к чему не обязывающую — брачную церемонию, духовные узы которой призваны разорвать связывающие Эмриса незримые магические оковы. Если Эмрис согласится, его проводят на опушку леса, облачат в буро-зелёную мантию и украсят гирляндами, сплетёнными из молодых, цветущих, плодоносящих и засохших растений. Всех остальных героев попросят подождать в лагере, поскольку ритуал является сакральным таинством, запретным для глаз чужаков.

Пустой лагерь

Пока идёт ритуал, герои могут обследовать лагерь. Без особого труда они найдут и изящные стрелы с кремнёвыми наконечниками, и болезнетворные зелья, и овражек, засыпанный человеческими костями…

Осквернённое таинство

К несчастью для Эмриса, эти лесные эльфы являются последователями Нургла, тёмного бога болезней, разложения и смерти. Ритуал, в котором он принимает участие, символизирует собой бракосочетание между Нурглом (Эмрисом) и похищенной им невестой — эльфийской богиней Ишей (Уллиамарой). По окончании ритуала Эмрис получает 1d10 пунктов порчи и теряет сознание, а Уллиамара производит на свет отродье этого нечестивого союза.

Ужасное отродье

Выродок Уллиамары напоминает уродливого младенца величиной со взрослого гнома. Его громадное брюхо испещрено гноящимися язвами, сквозь которые виднеются осклизлые внутренности. Существо слюняво улыбается, пятная землю зловонной желчью, и счастливо хихикает, с любопытством глядя по сторонам.



Ужасное отродье — демоническое дитя

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	40	60	65	10	15	35	20	75	20	25

Черты: едкий ихор, порча, демон 8+, аура страха, отрыжка, оружие +10

Придя в себя, Эмрис слышит нежное воркование Уллиамары: *«Сын мой, ты голоден — отведай плоти своего отца, а насытившись, ищи меня под сенью Древа Недугов и Скорбей»*. С этими словами Уллиамара и её сородичи бесследно растворяются среди деревьев.

Миг спустя к Эмрису присоединяются остальные герои. Если ужасное отродье будет повержено, оно зарыдает, размазывая гной по лицу, издохнет и развоплотится. Через некоторое время на поляне появится ощутивший мощное магическое возмущение Иллирис. Впечатлённый тем, что молодой отпрыск Тлеющего Пламени сумел одолеть демона, Иллирис решит про себя, что этот юноша, несмотря на возраст, способен самостоятельно принимать ответственные решения, распрощается с героями и уедет своей дорогой, предоставив Эмрису самому решать свою судьбу.



ПЕПЕЛ НА ВЕТРУ

Хугельдаль — вотчина неукротимого барона Матиаса фон Юнгфройда. К несчастью для него, недавнее изгнание дома Юнгфройдов из Убершрейка пагубно сказалось на состоянии дел в его собственном городе: торговые пути захирели, напряжённость в обществе усилилась, а солдатам то и дело приходится маршировать туда-сюда с грозным видом, чтобы местные жители не забывали, на чьей стороне сила. Когда же в окрестностях Хугельдаля местные жители всё чаще начинают замечать верные признаки творимого кем-то ведьмовства, город охватывает паника и барон понимает, что своими силами ему с этим не справиться. К героям обращается нервный человек по имени Ив Плонта, слуга барона Матиаса — он просит их расследовать недавнюю череду выкидышей, врождённых мутаций, падежа скотины и прочих захлестнувших город несчастий. Положение явно непростое, а если судить по предложенному вознаграждению в 20 золотых крон, то и вовсе отчаянное.

Давние воспоминания

Это не первый раз, когда Эльза направляется в Хугельдаль по извилистой горной дороге, ведущей к Серым горам. Почти двадцать лет назад она ехала в этот шахтёрский городок, сидя в скрипучей повозке подле своей матери — капитана Герлинды Зиглобен, грозной охотницы на ведьм. Однако по прибытии в Хугельдаль выяснилось, что ведьму уже поймали и сожгли, а от костра остались только давно остывшие угли. Эльза хорошо запомнила, насколько самодовольно выглядели местные жители и с какой хорошо завуалированной настойчивостью они дали понять, что лучше всего будет, если прах ведьмы развеет ветер, а Эльза с матерью уедут прочь. И вот двадцать лет спустя на городских улицах Эльза видит те же самые лица, только постаревшие и словно выцветшие, и душу её начинают терзать пока ещё смутные подозрения.

Новое расследование

Опросив жителей города и окрестных селений, герои смогут выяснить, что чаще всего ведьмовские знаки появляются в самом Хугельдале, а значит, ведьму следует искать именно там. В ходе расследования героям предстоит иметь дело с недовольством и недоброжелательным отношением со стороны видных горожан:

- Ирмегарда Хугельман — бургомистр. Двадцать лет назад бургомистром был её дед, который правил городом при поддержке самого настоящего ведьмака и устроил сожжение невинной женщины, чтобы это скрыть. Ирмегарде известно о преступлениях своего деда: тот, охваченный страхом за свою душу, исповедался внучке перед смертью, но имя ведьмака унёс с собой в могилу. Опасаясь за своё собственное высокое положение, Ирмегарда сохранила всё в тайне.
- Вольдемар Грюнфельд — престарелый травник, которого, как многие вспомнят, обвиняли в ведьмовстве, прежде чем была найдена и сожжена на костре «настоящая» ведьма, однако ему каким-то образом удалось доказать свою невиновность. На самом деле Грюнфельд — действительно ведьмак, а если точнее — знахарь. Это, конечно, тоже противозаконно, но ничего плохого Вольдемар не делал, напротив, всю жизнь помогал своим землякам и, чудом избежав костра, сам пытался выяснить, кто же из горожан на самом деле практиковал ведьмовство.
- Людвиг Херцог — богатый купец, чей взлёт к вершинам власти и благосостояния начался двадцать лет назад, вскоре после того, как на костре была сожжена его главная конкурентка, Карина Хандлер. Херцог был отчаянно влюблён в Хандлер и до сих пор сожалеет о том, что произошло, — он даже пустил немалую часть своих богатств на изучение некромантии, чтобы отыскать способ вернуть её к жизни, но быстро понял, что этот путь ведёт во тьму, и навсегда спрятал колдовские книги под замок.
- Йомик Юнгман — молодой лакей барона Юнгфройда и бывший ученик настоящего ведьмака, некроманта по имени Хаберман Климмер. Йомик убил своего учителя почти десять лет тому назад, и с тех пор изучает тёмное искусство некромантии самостоятельно. Он даже пытался взять в ученики Херцога, но тот быстро отказался продолжать нечестивые штудии. Узнав о том, что в город прибыла охотница на ведьм, Йомик решает убить Херцога, чтобы замести этот след.

Кроме того, в городе активно действуют Лилиан и Юлиан Нильсены, провокаторы, настраивающие народ против барона Юнгфройда. Они будут всеми силами препятствовать расследованию и нагнетать напряжение при помощи фальшивых ведьминых знаков. Тем не менее рано или поздно расследование выведет героев либо на Херцога, либо на Юнгмана. Как только это произойдёт, Юнгман запаникует и пошлёт четырёх зомби (см. «Книгу правил»), чтобы убить героев (ночью, пока те спят), и ещё четырёх — к Херцогу, чтобы не дать ему сболтнуть лишнего. На следующее утро горожане сообщат, что слышали какие-то странные звуки, доносящиеся из поместья фон Юнгфройда. Пока герои будут выяснять, что это было (без особого содействия со стороны самого барона), Юнгман отправится в городскую ратушу, чтобы расправиться ещё и с Хугельман: Ирмегарда выйдет на Йомика в ходе собственного частного расследования, которое она предпримет для того, чтобы скрыть причастность своего деда к событиям двадцатилетней давности. Её мёртвое тело с перекошенным от ужаса лицом будет обнаружено позднее.

Разоблачение ведьмака

После этого преступления разоблачить Юнгмана не составит особого труда: сразу несколько горожан подтвердят, что видели, как он входил в ратушу незадолго до убийства. Зная, что за совершённые им преступления положена смерть, Юнгман постарается бежать в Убершрейк и сделает всё возможное, чтобы сбить героев со следа. Так, например, он может призвать дух Херцога (используй параметры привидения из «Книги правил») или даже своего старого учителя (используй параметры могильного призрака из «Книги правил»). Если герои сумеют разобраться с нежитью достаточно быстро, у них есть все шансы успеть добраться до Доков Убершрейка, прежде чем Юнгман сядет на ближайшую баржу до Альтдорфа. Естественно, Йомик (используй параметры некроманта из «Книги правил») не собирается сдаваться без боя: он призовёт столько зомби, сколько сумеет, и пока герои разбираются с ними, попытается скрыться. Если ему это удастся, он обязательно постарается отомстить.



ЧЕРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе перечислены все черты, которыми обладают описанные в «Стартовом наборе» персонажи ведущего. Некоторые из этих черт урезаны ради простоты ознакомления, так что приведённые здесь сведения пригодятся, только если ты не используешь «Книгу правил».

Амфибия: персонаж ведущего прибавляет рейтинг проворства к уровню успеха любых проверок плавания и может свободно перемещаться в воде и под водой.

Аура страха: любой противник, находящийся рядом с персонажем ведущего, должен пройти проверку хладнокровия. В случае провала его охватывает страх. Когда противник охвачен страхом, он получает –1 к уровню успеха любых проверок до тех пор, пока видит персонажа, вызвавшего у него страх. Если персонаж ведущего приближается к противнику, охваченному страхом, этот противник должен пройти ещё одну проверку хладнокровия; в случае провала он впадает в панику. В конце каждого раунда охваченный страхом персонаж может проходить проверку хладнокровия, чтобы избавиться от страха.

Бестелесность: персонаж ведущего может проходить сквозь твёрдые объекты, а урон ему причиняют только магические атаки (см. черту «магическая атака» ниже).

Благословение (божество): персонаж ведущего может активировать благословение указанного божества, осуществив удачную проверку молитвословия (или силы воли).

Благословение праведности (Сигмар): Дальность: 6 ярдов. Длительность: 6 раундов. Оружие выбранной цели считается магическим.

Благословение живучести (Ульрик): Дальность: 6 ярдов. Длительность: мгновенная. Выбранная цель может избавиться от одного из своих физических состояний.

Боязнь (объект): находясь рядом с объектом, персонаж ведущего испытывает на себе эффект черты «аура страха».

Броня (класс): все зоны попадания на теле персонажа защищены указанным классом брони.

Верхолаз: персонаж может двигаться с обычной скоростью по любым поверхностям, включая стены, потолки и т. п.

Воитель: если персонаж ведущего, защищаясь от атаки в ближнем бою, побеждает во встречной проверке, он наносит урон персонажу, который его атаковал.

Демон (порог): атаки этого персонажа ведущего считаются магическими (см. черту «магическая атака» ниже).

Демоническая неуязвимость: если этот персонаж ведущего становится целью удачной атаки, брось d10. Если выпавшее число больше или равно пороговому значению, демон не получает урона.

Доппельгангер: персонаж ведущего по собственному желанию способен принимать облик любого человекоподобного существа среднего размера. Чтобы превратиться, он должен смотреть на выбранную цель всё время, пока длится продолжительная проверка наблюдательности, в результате которой персонажу ведущего необходимо нарастить уровень успеха хотя бы до +5. Последующее превращение занимает ещё 2 раунда. Доппельгангер копирует не только внешний вид цели, но и надетую на неё одежду и имеющиеся у неё небольшие личные вещи — все эти предметы, однако, лишь имитация, неотделимая от самого доппельгангера. Большие личные вещи вроде рюкзаков, мечей и т. п. не копируются. Когда доппельгангера впервые видит персонаж, лично знакомый с «оригиналом», он может пройти **проверку интуиции (–20)**. В случае успеха персонаж чувствует что-то неладное. В случае провала персонаж принимает доппельгангера за своего знакомого.

Едкий ихор: каждый раз, когда этот персонаж ведущего теряет хотя бы 1 пункт здоровья, брызги едкой крови, текущей в его жилах, наносят 1d10 пунктов урона всем, кто сражается с ним в ближнем бою.

Заклинания (варьируются): персонаж ведущего может творить указанные заклинания при помощи расширенной проверки интеллекта или языка (магический). Уровень успеха этой проверки должен быть равен порогу сотворения заклинания или превышать его. В противном случае заклинание не срабатывает.

Стрела: Порог сотворения: 0. Дальность: [сила воли] ярдов. Длительность: мгновенная. Урон: [уровень успеха] + [рейтинг силы воли].

Устрашающий облик: Порог сотворения: 3. Дальность: заклинатель. Длительность: [рейтинг силы воли] раундов. Эффект: заклинатель получает черту «аура страха».

Ошеломление: Порог сотворения: 0. Дальность: касание. Длительность: мгновенная. Эффект: цель ошеломлена (1).

Зверь: персонаж ведущего впадает в панику, если получает урон от огня; защищаясь в ближнем бою, может использовать только уклонение; бежит с поля боя, как только теряет половину здоровья (если только его не удерживает на месте стремление защитить своё потомство или иной столь же сильный стимул).

Крепкий орешек: персонаж ведущего может безо всякого труда исцелиться даже от самых тяжёлых травм (за исключением тех, что приводят к немедленной гибели). Если же персонаж всё-таки погиб, то каждый ход на протяжении [рейтинг выносливости] раундов после смерти он может проходить расширенную проверку стойкости. Если в результате проверки персонаж получит уровень успеха 6+, он немедленно воскреснет с 1 пунктом здоровья в запасе.

Леденящее касание: в свой ход персонаж ведущего может потратить 2 преимущества, чтобы атаковать противника в качестве действия. Эта атака представляет собой встречную проверку ближнего боя персонажа против ближнего боя или уклонения цели. Если персонаж побеждает, его цель теряет 1d10 + [уровень успеха] пунктов здоровья. Рейтинг выносливости и класс брони не защищают от леденящего касания. Кроме того, эта атака считается магической (см. черту «магическая атака» ниже).

Магическая атака: этот персонаж ведущего может наносить урон существам с чертой «бестелесность» и игнорирует демоническую неуязвимость существ с чертой «демон».

Мутация (варьируются): персонаж ведущего «благословлён» той или иной мутацией. Эффекты большинства мутаций в «Стартовом наборе» достаточно просты и приведены в описании самих персонажей. Правила ещё четырёх мутаций чуть более сложны и приведены во врезке «Сложные мутации» на следующей странице.

Невозмутимость: персонаж ведущего невосприимчив к воздействию черты «аура страха» и никогда не впадает в панику.

Невосприимчивость к боли: персонаж ведущего игнорирует все дополнительные эффекты травм, кроме ампутаций, физических состояний и смерти.

Ночное зрение: персонаж ведущего прекрасно видит даже в кромешной темноте.

Оружие (показатель): персонаж ведущего обладает тем или иным оружием ближнего боя, которое причиняет равный показателю урон (обрати внимание, что в этот показатель уже включён рейтинг силы существа).

Отрыжка: в свой ход персонаж ведущего может потратить 3 преимущества, чтобы атаковать врага в качестве свободного действия. Целью этой атаки может быть любой противник в радиусе [рейтинг выносливости] ярдов. Выбранный противник и все персонажи, находящиеся в радиусе 2 ярдов от него, должны пройти встречную проверку уклонения против дистанционного боя. В случае проигрыша противник ошеломлён и получает 4 + [рейтинг выносливости «стрелка»] пунктов урона.

Сложные мутации

Громадный мозг

Кровь течёт ручьями, и осколки костей и клочья отторгнутой плоти скользкими комьями выходят наружу через нос, рот и уши персонажа. Медленно, но верно в течение нескольких недель на месте старого мозга вырастает новый, гораздо более крупный мозг, мягко светящийся сквозь неестественно раздавшуюся вширь черепную коробку.

Интеллект персонажа увеличивается на 2d10 пунктов. Если до этого у персонажа не было харизмы, он её получит, а её значение будет равно 2d10. Однако любое попадание в голову отныне будет причинять персонажу травму, даже если по правилам никакой травмы быть не должно.

Россыпь глаз

Под кожей персонажа вспухает сгусток плоти, затем его тело пронзает жуткая боль, кожа расцветает кровавыми язвами, сквозь которые проклёвывается наружу целая россыпь новых глаз.

Брось 1d100, чтобы определить зону попадания — часть тела, на которой у персонажа появятся новые глаза. Теперь он сможет видеть этой частью тела, а его инициатива увеличится на 1d10 пунктов. Если до этого у персонажа не было такой характеристики, он её получит, а её значение будет равно 2d10. Однако любое попадание в часть тела с россыпью глаз теперь вдобавок ослепляет персонажа.

Скользкая кожа

Персонаж непрестанно потеет, и его кожа постоянно покрыта тонким слоем скользкой слизи. Слизь очень неприятна на ощупь, за пару часов насквозь пропитывает любую одежду, а крепко удержать что-нибудь в руках становится невероятно трудно.

Персонаж получает модификатор –20 ко всем проверкам, связанным с необходимостью крепко держать что-нибудь в руках (например, оружие). Тот же модификатор действует при подходящих проверках харизмы. Однако, пытаясь выскользнуть из захвата, персонаж может по собственному усмотрению использовать в качестве уровня успеха либо результат проверки, либо значение, выпавшее на игральной кости единиц. Так, например, если результатом проверки будет «28» при значении навыка 38, можно считать, что персонаж добился уровня успеха не +1, как обычно, а целых +8.

Телепатия

Разум персонажа обрёл свободу от оков плоти и быстро обнаружил, что способен по-новому взаимодействовать с окружающими.

Успешно пройдя **проверку силы воли**, персонаж может мысленно общаться с любым разумным существом, находящимся в его поле зрения в радиусе [сила воли персонажа] ярдов. Длится этот контакт [инициатива персонажа] минут. При этом персонаж может пройти **встречную проверку силы воли**: победа позволит ему прочесть самые «громкие», поверхностные мысли этого существа. В случае проигрыша, однако, персонаж не сможет читать мысли этого конкретного существа на протяжении следующих 1d10 дней. Когда персонаж пользуется телепатией, его глаза ярко светятся. Каждый раз, когда персонаж получает эту мутацию повторно, радиус её действия увеличивается вдвое.

Паразиты: персонаж ведущего буквально покрыт кусачими насекомыми вроде блох, поэтому любой противник, который пытается атаковать его в ближнем бою, получает –10 к проверке попадания из-за мелких укусов.

Порча: персонаж ведущего осквернён прикосновением Хаоса и распространяет эту порчу на всё, к чему прикасается. После встречи с таким персонажем ведущего все персонажи, ещё не поглощённые Хаосом, должны пройти проверку стойкости и в случае провала получить 1 пункт порчи.

Прыгучесть: если персонаж ведущего бежит или атакует с разгона, скорость его перемещения увеличивается вдвое, поскольку он стремительно перепрыгивает или перелетает с места на место.

Пугливость: персонажа ведущего легко напугать магией или громкими звуками (подвергнувшись воздействию любого из этих факторов, он немедленно впадает в панику (3).

Размер (варьируется): размер персонажа ведущего отличается от нормального (среднего). Всего существует семь ступеней: крохотный, маленький, небольшой, средний, большой, огромный и чудовищный. Урон, наносимый более крупными существами более мелким, увеличивается пропорционально количеству разделяющих их ступеней. Так, скажем, если огромный персонаж атакует небольшого персонажа, урон увеличится втрое. Однако персонажи меньшего размера получают +10 при проверке попадания по более крупным.

Регенерация: персонаж ведущего способен очень быстро восстанавливать пункты здоровья, а при необходимости даже отращивать утраченные конечности. Если в начале раунда у этого персонажа остался хотя бы 1 пункт здоровья, он восстанавливает ещё 1d10 пунктов. Если у него 0 пунктов здоровья, он восстановит 1 пункт здоровья, если на d10 выпадет результат 8+. Если при регенерации на d10 выпадает 10, персонаж также избавляется от одной из имеющихся у него травм вместе со всеми присущими этой травме дополнительными эффектами. Регенерация бессильна против огня, поэтому если персонаж ведущего теряет здоровье или получает травму в результате воздействия огня, лучше это как-нибудь отметить.

Скопище: персонаж ведущего представляет собой рой или стаю небольших существ. Все противники, сражающиеся со скопищем в ближнем бою, в конце каждого раунда теряют по 1 пункту здоровья. При стрельбе по скопищу противники получают +40 к проверке на попадание.

Следопыт: персонаж ведущего прибавляет рейтинг инициативы к уровню успеха любых проверок выслеживания.

Стрельба (показатель, дальность): персонаж ведущего обладает тем или иным дистанционным оружием, которое причиняет урон, равный его показателю, и бьёт на расстояние, равное его дальности в ярдах. В качестве проверки на попадание персонаж проходит проверку дистанционного боя.

Сумеречное зрение: при наличии любого, даже самого слабого источника освещения вроде звёзд, луны или, скажем, светящихся грибов, персонаж ведущего может отчётливо видеть в темноте на расстоянии до 20 ярдов.

Укус (показатель): в свой ход персонаж ведущего может потратить 1 преимущество, чтобы атаковать врага в качестве свободного действия. Урон от укуса равен показателю этой черты (обрати внимание, что в этот показатель уже включён рейтинг силы существа). Применять эту черту можно не чаще одного раза за раунд.

щупалец (показатель): персонаж ведущего обладает щупальцами, количество которых равно #, и получает по одной свободной атаке за каждое имеющееся у него щупальце. Урон от атаки щупальцем равен показателю этой черты (обрати внимание, что в этот показатель уже включён рейтинг силы существа).

Физические состояния

В WFRP используется механика физических состояний, призванная отразить целый спектр различных положений, в которых могут оказаться персонажи ведущего и игроков. Каждому состоянию соответствует собственное особое правило. Состояния упомянуты в правилах на страницах 8, 9 и 22, и мы рекомендуем внимательно изучить их, прежде чем читать далее.

Получение физических состояний

Правила, приведённые в этой книге и «Памятке по ранениям», объясняют, при каких обстоятельствах раненый персонаж должен получить то или иное физическое состояние. Обрати внимание, что каждый раз, когда это происходит, персонаж теряет все накопленные преимущества. В тексте количество получаемых персонажем состояний обозначается числом в скобках.

Игроки должны отмечать полученные их персонажами состояния на листке бумаги. Чтобы помочь игрокам понять, что именно означает та или иная запись, можешь выдать им «Памятку по физическим состояниям».

Снятие физических состояний

Каждому физическому состоянию соответствуют условия, при соблюдении которых от этого состояния можно избавиться. Кроме того, персонаж в любой момент может потратить пункт решимости, чтобы избавиться от одного из имеющихся у него состояний. Правила применения пунктов решимости приведены на бланках персонажей.

Перечень физических состояний

Ниже приведён перечень физических состояний, упоминаемых в «Стартовом наборе».

Без сознания

Персонаж потерял сознание, спит, парализован — иными словами, абсолютно беспомощен. В свой ход персонаж не может ни перемещаться, ни действовать, ни реагировать на происходящее (фактически он, скорее всего, вообще не знает о том, что творится вокруг). Тот, кто атакует его в ближнем бою, выигрывает, как если бы персонаж получил уровень успеха –0, а у противника на 1d100 выпало 01. Само попадание при этом считается удачным и, соответственно, наносит травму. Это состояние снимается при помощи отдыха в безопасном месте (все подробности остаются на усмотрение ведущего).

В панике

Персонаж охвачен страхом и бежит прочь. В свой ход он должен использовать и перемещение, и действие для того, чтобы добраться до места, где враг не сможет его увидеть. Добравшись до такого места, он должен использовать перемещение и (или) действие для того, чтобы спрятаться там как можно надёжнее. В процессе персонаж получает –10 ко всем проверкам, не связанным с бегством и попытками спрятаться. Если в конце раунда персонаж не участвует в сражении, он может пройти расширенную проверку хладнокровия: успех позволит ему избавиться от [1 + уровень успеха] таких состояний. Если персонаж проводит целый раунд в укрытии, не видя вокруг себя ни одного врага, одно состояние паники снимается безо всяких проверок.

Застигнут врасплох

Противник мастерски воспользовался эффектом неожиданности. Персонаж не может действовать, перемещаться и защищать себя, проходя встречные проверки. Первый противник, который атакует персонажа в ближнем бою, получает +20 к проверке попадания. В конце раунда состояние снимается.

Истекает кровью

Персонаж истекает кровью и в конце каждого раунда теряет по 1 пункту здоровья за такое состояние, причём от этого урона его не защищает ни броня, ни рейтинг выносливости. Снять это состояние можно, осуществив расширенную проверку лечения: успех позволит ему снять [1 + уровень успеха] таких физических состояний. Однако кровотечение никогда не обходится без последствий: персонажа, избавившегося (или избавленного) от этого состояния, немедленно охватывает усталость (1).

Ослеплён

Персонаж не может как следует видеть, что происходит вокруг. Он получает –10 ко всем проверкам, связанным со зрением, а противник, атакующий его в ближнем бою, получает +10 к проверке попадания. В конце каждого второго раунда один уровень этого состояния снимается безо всяких проверок.

Охвачен огнём

Персонаж горит! В конце каждого раунда он получает 1d10 пунктов урона за вычетом рейтинга выносливости и класса брони, прикрывающей наименее защищённую зону попадания (персонаж обязательно потеряет хотя бы 1 пункт здоровья). Каждое следующее такое состояние увеличивает урон на +1. Так, если персонаж охвачен огнём (3), то в конце раунда он получит 1d10+2 пункта урона. Охваченный огнём персонаж может пройти расширенную проверку атлетики: успех позволит ему избавиться от [1 + уровень успеха] таких состояний.

Ошеломлён

Персонаж дезориентирован или пребывает в смятении. В свой ход он не может предпринимать никаких действий — только перемещаться, и только с половиной своей обычной скорости. Персонаж, однако, способен защищать себя, проходя встречные проверки, хотя и с –10 за каждое такое состояние. Любой противник, атакующий ошеломлённого персонажа в ближнем бою, ещё до проверки попадания получает +1 преимущество. Ошеломлённый персонаж в конце раунда может предпринять расширенную проверку стойкости: успех позволит ему избавиться от [1 + уровень успеха] таких состояний.

Сбит с ног

Персонаж лежит на земле. Своё перемещение он может использовать либо для того, чтобы встать на ноги , либо для того, чтобы переползти с места на место с половиной обычной скорости. Кроме того, персонаж получает –20 к любым проверкам, связанным с перемещением, а если противник пытается атаковать его в ближнем бою, этот противник получает +20 к проверке попадания. Это состояние снимается, как только персонаж встаёт на ноги.

Устал

Персонаж страшно устал и нуждается в отдыхе, а до тех пор получает –10 ко всем проверкам. Чтобы избавиться от одного такого состояния, требуется час отдыха (желательно в тёплой постели).



ТАБЛИЦЫ

ТАБЛИЦА ТРАВМ

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
01–10	Рассечение	1	Персонаж истекает кровью (1)
11–20	Удар в живот	1	Персонаж ошеломлён (1)
21–30	Удар ниже пояса	1	Персонаж проходит проверку стойкости (–20). В случае успеха он ошеломлён (1), а в случае провала — ошеломлён (3)
31–40	Удар под дых	2	Персонаж ошеломлён (2) и должен пройти проверку стойкости (+20). В случае провала он вдобавок сбит с ног. Кроме того, на 1d10 раундов скорость перемещения персонажа снижается вдвое
41–50	Растяжение	2	На протяжении 1d10 дней персонаж получает –10 ко всем проверкам, связанным с проворством
51–60	Глубокое рассечение	2	Персонаж истекает кровью (2)
61–65	Трещина в кости	3	Персонаж ошеломлён (1) и получает –10 ко всем проверкам, пока ему не окажут медицинскую помощь (успешная проверка лечения)
66–70	Зияющая рана	3	Персонаж истекает кровью (3). Если в течение недели, пока рана не затянется окончательно, персонаж получит урон или травму в результате попадания, пришедшегося в раненую часть тела, он тут же начнёт истекать кровью (1)
71–75	Болезненный порез	3	Персонаж ошеломлён (1) и истекает кровью (2). Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (–20), чтобы не потерять сознание от боли
76–80	Сломанная кость	4	Персонаж ошеломлён и должен пройти проверку стойкости, при провале которой он будет сбит с ног. Кроме того, на протяжении следующих 4 недель персонаж получает –10 ко всем проверкам
81–85	Рассечённая мышца	4	Персонаж истекает кровью (4). Если в течение 4 недель, пока рана не затянется окончательно, персонаж получит урон или травму в результате попадания, пришедшегося в раненую часть тела, он тут же начнёт истекать кровью (2)
86–90	Тяжкая рана	4	Персонаж сбит с ног и сможет встать, только если ему окажут медицинскую помощь (успешная проверка лечения). Кроме того, персонаж получает –20 ко всем проверкам, пока не проведёт целую неделю, отдыхая и восстанавливаясь от ран
91–95	Раздробленная кость	5	Персонаж ошеломлён (1). Снять это состояние можно только при помощи успешной проверки лечения. Кроме того, персонаж получает –20 ко всем проверкам, пока не проведёт целую неделю, отдыхая и восстанавливаясь от ран
96–99	Увечье	5	Персонаж теряет сознание. Снять это состояние можно только при помощи успешной проверки лечения. Кроме того, часть тела, на которую пришлось попадание, будет парализована, пока персонаж не проведёт целый месяц в кровати, отдыхая и восстанавливаясь от ран
00	Расчленение	Смерть	Тело персонажа разорвано надвое. Верхняя половина отлетает в сторону на 1d10 футов в случайном направлении, обдавая всех находящихся рядом персонажей фонтаном крови

ТАБЛИЦА ИСХОДОВ РАСШИРЕННЫХ ПРОВЕРОК

Уровень успеха	Результат	Удалось ли задуманное?
+6 и более	Невероятный успех	Да, безупречно! Персонаж блестяще справился с задачей
От +4 до +5	Впечатляющий успех	Да, и… Персонаж справился с задачей, причём лучше, чем рассчитывал
От +2 до +3	Успех	Да. Персонаж справился с задачей
От +0 до +1	Условный успех	Да, но… Персонаж справился с задачей, но отнюдь не безупречно
От –1 до –0	Условный провал	Нет, но… Персонаж справился с задачей лишь отчасти
От –2 до –3	Провал	Нет. Персонаж не справился с задачей
От –4 до –5	Серьёзный провал	Нет, и… Персонаж не только не справился с задачей, но и сделал даже хуже, чем было
–6 и менее	Ужасающий провал	Нет, ужасно! Персонаж не только не справился с задачей, но и испортил всё, что только было можно испортить